# Энциклопедия лучших игр SEGA

SEGA

7 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

Энциклопедия Лучших игр SEGA 7

# Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive (Genesis)

## Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению

«Слово и Дело»
Санкт-Петербург
2003

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Нева-Визит», 2003. – 384 стр.

*В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.*

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

**Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.**

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

© Издательство «Слово и Дело», 2003
© Издательство «Нева-Визит», 2003

# Содержание

## ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ


ASTERIX AND THE GREAT RESCUE ..... 8

BATTLE TOADS ..... 38

CASTLEVANIA: BLOODINES ..... 71

CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK ..... 103

HERCULES 2 ..... 119

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ..... 134

JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD ..... 145

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH ..... 186

LOST WORLD (THE): THE JURASSIC PARK 3 ..... 225

PUGGSY ..... 231

REAL MONSTER ..... 246

STAR GATE ..... 258

SUB TERRANIA ..... 270

ZERO WING ..... 287


## КОДЫ


Abrams Battle Tank ..... 296
Addams Family ..... 296
Aero the Acro-Bat 1 ..... 296
Aero the Acro-Bat 2 ..... 296
After Burner 2 ..... 296
Air Diver ..... 297
Aisle Lord ..... 297
Aladdin ..... 297
Alien 3 ..... 297
Alien Soldier ..... 297
Alien Storm ..... 298
Alisia Dragoon ..... 298
Altered Beast ..... 298
Animaniacs ..... 299
Another World (Out of This World) .. 299
Arch Rivals ..... 299

Arcus Odyssey ..... 300
Arnold Palmer Tour Golf ..... 300
Arrow Flash ..... 301
Asterix and the Great Rescue ..... 301
Athlete Power ..... 301
Awesome Possum ..... 301
B.O.B. ..... 301
Back to the Future 3 ..... 302
Barkley: Shut Up and Jam ..... 302
Barkley: Shut Up and Jam 2 ..... 302
Batman & Robin ..... 302
Batman Forever ..... 302
Batman: Revenge of the Joker ..... 303
Battletech ..... 304
Battletoads & Double Dragon ..... 304
Beast Wrestler ..... 304
Beavis and Butt-Head ..... 304
Best of the Best:
Championship Karate ..... 305
Bio-Hazard Battle (Crying) ..... 305
Black Hole Assault ..... 305
Blood Shot (Battle Frenzy) ..... 306
Boogerman:
A Pick & Flick Adventure ..... 306
Boy Soccer Team 3 ..... 306
Bubba'n'Stix ..... 307
Bubble & Squeak ..... 307
Bubsy ..... 308
Bubsy 2: Defines Delays ..... 308
Bulls vs. Blasers ..... 308
Bulls vs. Lakers and
the NBA Playoffs ..... 309
Burning Force ..... 309
Caesar's Palace ..... 309
Cannon Fodder ..... 309
Castlevania: Bloodlines ..... 310
Centurion: Defender of Rome ..... 310
Chakan: the Forever Man ..... 310
Chuck Rock ..... 311
Chuck Rock 2 ..... 311
Cliffhanger ..... 311
Cobra Command ..... 311
Combat Cars ..... 311
Comix Zone ..... 311
Contra Hard Corps ..... 312
Cool Spot ..... 312
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) ..... 312
Cosmic Spacehead ..... 312
Crue Ball: Heavy Metal Pinball ..... 312
Curse ..... 313
Cyber Ball ..... 313
Daffy Duck in Hollywood ..... 314
Dangerous vs. Seed ..... 314
Dare Before Christmas ..... 314
Darius 2 ..... 314
David Robinson's Supreme
Court Bas ketball ..... 314
Deadly Moves ..... 315
Decap Attack ..... 315
Demolition Man ..... 315
Desert Strike: Return to the Gulf ..... 315
Devil Crash (Dragon's Fury) ..... 316
Dino Land ..... 316
Dinosaurs for Hire ..... 316
Donald in Maui Mallard ..... 317
Doom Troopers ..... 317
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine . 317
Dracula (Bram Stocker's Dracula) .... 317
Dyna Brothers 2 ..... 318
Dynamite Duke ..... 318
Dynamite Headdy ..... 319
EA Hockey ..... 319
Earnest Evans ..... 319
Earthworm Jim ..... 319
Earthworm Jim 2 ..... 319
Ecco the Dolphin ..... 320
Ecco 2: the Tides of Time
(Dolphin 2) ..... 320
Ecco Junior ..... 321
El Viento ..... 321
European Club Soccer ..... 321
Exo Squad (The) ..... 322
F-15 Strike Eagle 1 ..... 322
F-22 Interceptor ..... 322

F - 117 Night Storm ..... 323
Fantasia ..... 323
Ferrari Grand Prix Challenge ..... 324
Fido Dido ..... 324
FIFA International Soccer ..... 324
FIFA Soccer'95 ..... 325
Fire Mustang ..... 325
Fire Shark ..... 325
Flicky ..... 326
Flinstones (The) ..... 326
Gaiares ..... 326
Garfield: Caught in the Act ..... 327
Gargoyles ..... 327
Generation Lost ..... 327
Ghouls'n' Ghosts ..... 328
Global Gladiators ..... 328
Gods ..... 329
Golden Axe ..... 329
Golden Axe 2 ..... 329
Golden Axe 3 ..... 330
Green Dog:
the Beached Surfer Dude ..... 330
Hard Ball ..... 331
Herzog Zwei ..... 331
Humans ..... 331
Incredible Hulk (The) ..... 332
Indiana Jones Greatest Adventures .... 332
James Pond 3: Operation Starfish ..... 332
Joe Montana 3 ..... 332
Judge Dredd ..... 333
Jungle Book (The) ..... 333
Jungle Strike ..... 333
Jurassic Park ..... 334
King Salmon ..... 334
Krusty's Super Fun House
(Simpsons) ..... 335
Lawnmower Man (The) ..... 335
Lemmings ..... 335
Lemmings 2 ..... 335
LHX Attack Chopper ..... 336
Lion King (The) ..... 336
Lost Vikings (The) ..... 337
Lost World (The) (Jurassic Park 3) ... 337
M.U.S.H.A. (Aleste) ..... 337
Madden NFL' 96 ..... 338
Marco's Magic Soccer
(Marco's Magic Football) ..... 339
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) ..... 339
Mario Lemieux Ice Hockey ..... 340
Marsupilami ..... 341
Marvel Land ..... 341
Mega Bomberman ..... 341
Mega Turrican ..... 342
Metal Marines ..... 342
Mickey Mania ..... 342
Micro Machines ..... 342
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) ..... 342
Misadventures of Flink (The) ..... 342
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) ..... 343
Mortal Kombat ..... 343
Mortal Kombat 2 ..... 344
Mortal Kombat-3 ..... 346
Mortal Kombat Ultimate – 3 ..... 350
Mr. Nuts ..... 355
Mutant League Football ..... 355
Mutant League Hockey ..... 355
NBA Jam ..... 355
NFL Sports Talk '93 ..... 356
Out Run (Out Runner) ..... 356
Pagemaster (The) ..... 356
Pete Sampras Tennis'96 ..... 356
Phelios ..... 356
Pink Panther in
«Pink Goes to Hollywood» ..... 357
Pirates of Dark Water (The) ..... 357
Pitfall : the Mayan Adventure ..... 357
Pocahontas ..... 357
Polterguy ..... 357
Power Ball ..... 358
Power Drive ..... 358
Predator 2 ..... 358

Primal Rage ..... 358
Prince of Persia ..... 360
Quack Shot Starring Donald Duck .... 361
Queen of the Road ..... 362
Radical Rex ..... 362
Rebel Assault ..... 362
Red Zone ..... 362
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) ..... 362
Road Rash ..... 363
Road Rash 3 ..... 363
Roar of the Beast
(Beauty & the Beast) ..... 363
Robocop vs. Terminator ..... 363
Rolling Thunder ..... 364
Rolling Thunder 2 ..... 364
Rolling Thunder 3 ..... 365
S.S. Lucifer: Man Overboard
(Lucifer) ..... 365
Saint Sword ..... 366
Second Samurai
(Samurai The Second) ..... 366
Shadow Dancer ..... 366
Shadowrun ..... 366
Shaq Fu ..... 367
Shinobi 3:
Return of the Ninja Master ..... 367
Shove It! The Warehouse Game ..... 367
Skeleton Crew ..... 367
Skitchin' ..... 368
Slaughter Sport ..... 368
Smurfs (The) ..... 368
Snow Bros. Nick & Tom ..... 368
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) .. 369
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) .... 369
Sonic Spinball ..... 369
Sonic the Hedgehog ..... 369
Sonic the Hedgehog 2 ..... 369
Sonic the Hedgehog 3 ..... 370
SplatterHouse 2 ..... 370
SplatterHouse 3 ..... 370
Spot Goes to Hollywood ..... 371
Star Trek: Deep Space Nine ..... 371
Streets of Rage (Bare Knuckle ) ..... 371
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) .... 371
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) .... 372
Sunset Riders ..... 372
Super Hydlide ..... 372
TechnoCop ..... 372
Teenage Mutant Ninja Turtles:
the Tournament Fighters ..... 373
Terminator 2 (T2):
the Arcade Game ..... 373
Theme Park ..... 373
Tin Head ..... 373
Tiny Toon Adventures:
Buster's Hidden Treasure ..... 373
Toe Jam & Earl ..... 373
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron ..... 374
Tom&Jerry: Frantic Antics ..... 374
Toy Story ..... 374
True Lies ..... 375
Turrican ..... 375
Twin Cobra ..... 375
Twinkle Tale ..... 375
Universal Soldier ..... 376
Urban Strike ..... 376
Vectorman ..... 376
Vectorman 2 ..... 377
Verytex ..... 377
Warlock ..... 377
Warrior of Rome ..... 377
Wiz'n'Liz ..... 377
Wolverine ..... 378
World of Illusion ..... 378
X-Men ..... 378
X-Men 2: the Clone Wars ..... 378
Y's ..... 379
Zero the Kamikaze Squirrel ..... 379
Zero Tolerance ..... 379
Zombies Ate My Neighbors ..... 379
Zool:
Ninja of the N - Th Dimention ..... 379

# ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

## АСТЕРИКС И ВЕЛИКОЕ СПАСЕНИЕ

***Sega • Количество игроков 1 • Приключения***
***Рейтинг ★★★★★★★★☆☆***

*Asterix, его друг Obelix и их собака Dogmatix – все они герои созданного во Франции мультипликационного сериала. Их родная страна Галлия захвачена римскими легионами и лишь небольшая деревня, в которой они живут, продолжает обороняться. На противостоянии двух галлов и полчищ римских солдат и построен весь сериал, который с некоторых пор стало возможным увидеть и на наших телеэкранах. Однако смотреть хорошо, а участвовать лучше. Благодаря этой игре вы можете принять самое непосредственное участие в событиях.*

*Вкратце суть дела такова: главный деревенский друид и Dogmatix были похищены римскими солдатами и отправлены в Рим – в темницу самого Цезаря. Само собой, Asterix и Obelix не могут оставить своих друзей на произвол судьбы и отправляются на выручку. Ваша же задача – помочь им добраться до Рима и освободить узников.*

## Управление

«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.

↑ – в меню – перемещение курсора вверх. В игре, совместно с кнопкой специального действия, используется для перебора специальных способностей.

↓ – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – приседание.

← – в меню опций – смена значения пункта. В игре – перемещение влево.

→ – в меню опций – смена значения пункта. В игре – перемещение вправо.

«A» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – прыжок.

«B» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар.

«C» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – применение специальной способности.

Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен на ваше усмотрение.

## Меню

В главном меню игры всего два пункта: «Start» (Старт) и «Options» (Опции). Используя первый пункт, вы можете начать новую игру или продолжить старую (о том, как это сделать, подробно написано ниже). Используя пункт опций, можно поменять некоторые параметры игры.

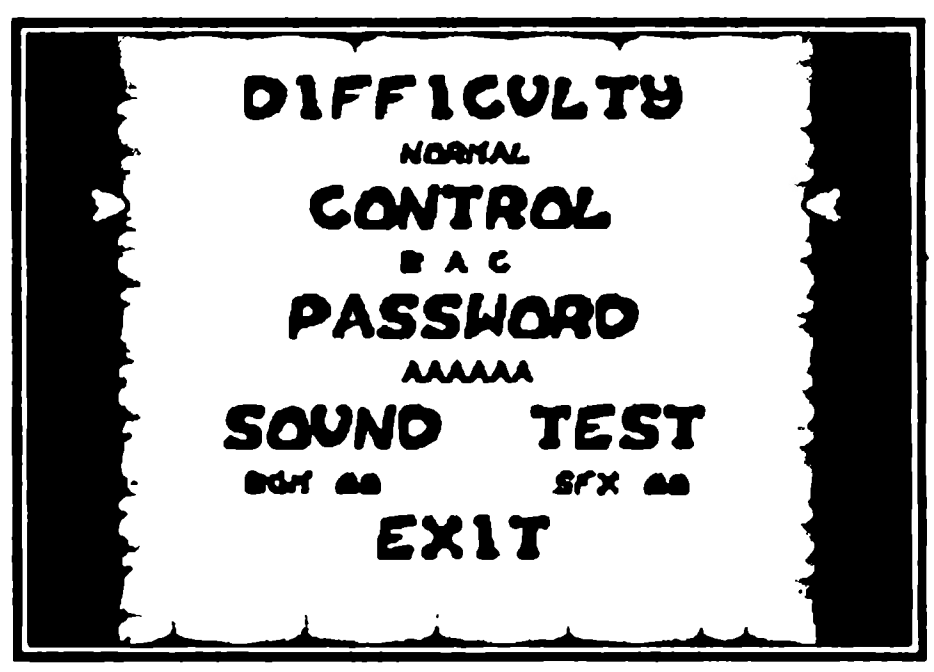
С помощью первого пункта меню опций «Difficulty» (Сложность) можно менять уровень сложности игры. Вместо нормального «Normal» можно установить более легкий «Easy» или наоборот более сложный «Hard». Разница в уровнях состоит по-моему только в том, что на более сложном уровне вам дается меньше времени на прохождение этапа. Я проходил игру на нормальном уровне сложности.

Следующая строка, «Control» (Контроль), позволяет изменить расклад кнопок «A», «B» и «C» так, как вам это будет максимально удобно. Поскольку никаких подписей здесь нет, я опишу этот момент более подробно. Для изменения расклада нажимайте кнопку «влево» или «вправо». Кнопка, которая будет самой левой, станет прыжком. Средняя кнопка – удар кулаком. Самая правая кнопка – использование специальной способности. Например, если вы выставите следующую последовательность: «B», «A», «C», то нажимая кнопку «B», вы будете прыгать, нажимая «A» – бить и нажимая «C» – использовать текущую способность.

Третья строка меню опций, «Password» (Пароль), позволяет начать игру с того уровня, пароль которого вы введете. Для этого выберите эту строку курсором и нажмите «A», «B», «C» или «Start» (под буквами появится стрелка). Выбирайте нужный символ кнопками «влево» или «вправо» и изменяйте его кнопками «вверх» или «вниз». Набрав пароль, опять нажмите «A», «B», «C» или «Start». Выходите обратно в главное меню и запускайте игру. Если вы все ввели правильно, то начнете игру сразу с того уровня, пароль которого ввели.

Четвертая строка меню опций «Sound Test» (Проверка звука) позволяет вам послушать любой звук или мелодию, которые используются в игре.

Последняя строка «Exit» (Выход) позволяет вернуться вам обратно в главное меню.




## Прохождение

Прежде чем начать описывать различные тонкости и детали игры, я поясню вам, каким образом построена игра и как вы будете ее проходить. Всего в игре 6 уровней, однако каждый из них разбит на множество этапов. Чтобы добраться до конца, вы должны пройти 47 этапов. Чтобы завершить любой этап, вы должны найти определенную бутылочку и выпить ее содержимое (поскольку все бутылки выглядят одинаково, я буду называть ее финальной бутылкой). Пароли вы получаете за прохождение уровня, а не этапа.

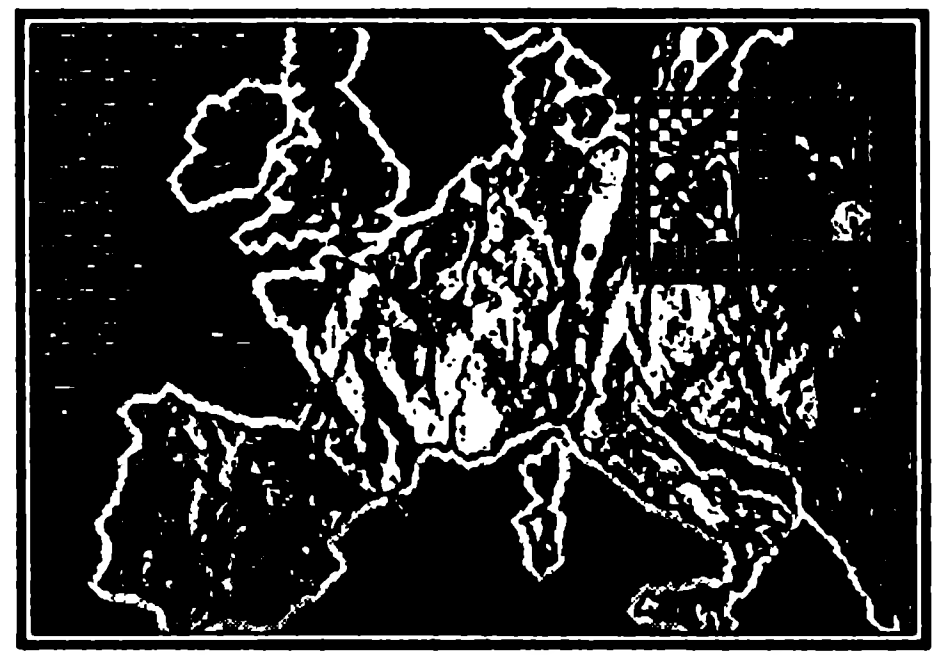
После запуска игры вы увидите краткую предысторию событий, после чего вам будет показана карта с отмеченными на ней местами, которые вы должны будете посетить, прежде чем доберетесь до Рима. Справа вверху изображены портреты главных героев. Прежде чем начать новый уровень, вы можете выбрать, кем из них будете проходить его. Сразу отмечу, что абсолютно все этапы я проходил Asterix"ом, это проще. Выбрав героя, вы увидите название уровня, после чего попадете на его первый этап. Если вы потеряете жизнь, то придется проходить этот этап с самого начала тем же героем, которым начали его проходить. Если же вы потеряете все жизни, то сможете несколько раз продолжить игру с начала этого же этапа и при этом поменять героя. Для этого надо пойти вправо, когда появится экран с указателями «Exit» (Выход) и «Continue» (Продолжить). Не ошибитесь – если пойдете не в ту сторону, вернуться будет уже нельзя.

Теперь о том, что вы видите, оказавшись на первом (или любом другом) этапе. В левом верхнем углу красными прямоугольниками отмечено ваше здоровье. Хотя их всего три, на самом деле у вас шесть пунктов здоровья. Потеряв один пункт, вы не сразу теряете прямоугольник – сначала он темнеет. А вот после второй потери один из прямоугольников исчезнет. Потеря всего здоровья приводит к потере жизни.

Вверху в центре экрана отображаются набранные вами очки, которые заменяются надписью «Paused» (Пауза), если вы нажмете кнопку «Start».

Справа показан счетчик времени, который постепенно уменьшается. На многих этапах время ограничено очень жестко, поэтому лучше нигде не задерживаться. Если вы не успеете завершить этап прежде, чем кончится время, то потеряете жизнь.

Внизу слева показано количество ваших жизней. По физиономии героя можно также определять состояние здоровья – чем она радостнее, тем больше у вас здоровья.



Наконец, внизу справа показываются имеющиеся у вас специальные способности. Число слева от рисунка показывает на количество этих способностей (их не может быть более трех каждого вида), а сам рисунок определяет тип предмета. Взрыв (или желтая клякса) – запас снарядов; облако – запас облаков; физиономия героя на фоне цветов – запас маскировочных кустов; летящий герой – запас полетов. Чтобы переключаться между этими способностями, удерживайте кнопку «вверх» и нажимайте кнопку, которую вы назначили для использования специальных способностей. Если вы просто нажмете кнопку использования, способность будет применена (если, конечно, у вас была хоть одна).

Что касается непосредственно прохождения этапов, то они бывают самые разные, от очень легких (просто пройти слева направо, отбиваясь от врагов) до весьма сложных (запутанные лабиринты с жестким ограничением времени). Большинство же – нечто среднее и умеренно сложное.

Управление не отличается особой сложностью, хотя есть некоторые тонкости и хитрости. Вы не можете использовать предметы или бить врагов, когда подпрыгиваете или ползете. Бить врага лучше, двигаясь на него, потому что тогда герой ударит вытянутой рукой и сбить неприятеля будет легче (не надо подходить вплотную, чтобы ударить). Правда, это относится только к тем врагам, которых можно сбить одним ударом. Приседая и передвигаясь на четвереньках, вы не теряете скорости, но нельзя присесть, если вы стоите на склоне (или идете по нему).

Врагов много, и самых разных, но одолеть их не очень сложно – в зависимости от внешности, врагу надо нанести от одного до трех ударов, чтобы он отправился в аут. Исключение – белки, которые попадаются на некоторых этапах. Они очень маленькие и ударить их вообще нельзя, остается перепрыгивать. Также нельзя сбить лучников, которые есть на некоторых этапах. Касаться их тоже нельзя, поэтому ждите, когда они спрячутся, чтобы пройти. Третье исключение – копьеметатели, но они вообще не

опасны, угрозу представляют только их копья. Мимо самого копьеметателя вы можете ходить абсолютно спокойно.

Помимо врагов, в игре присутствуют еще и призы:

Монетка, мешок и шлем, похожий на перо, дают только дополнительные очки.

Курица восстанавливает два пункта здоровья, а кубок восстанавливает его полностью.

Серп дает временную неуязвимость, а бомба, в дополнение к неуязвимости, дает также ускорение и возможность уничтожать врагов простым прикосновением.

Сердечко дает дополнительную жизнь.

Есть также четыре специальных приза. Они все выглядят как бутылочка, взяв которую, вы получите некую дополнительную способность:

Снаряд – используя его, вы можете уничтожать врагов и некоторые препятствия.

Облако – после того, как вы бросите его и оно коснется какой-либо поверхности, на его месте возникнет облачко, которое вы можете использовать как подставку. Таким образом можно забираться на высокие уступы или проходить над шипами. Однако облако не будет постоянно висеть в воздухе – через некоторое время оно исчезнет.

Маскировочный куст – это свойство может использовать только Asterix. Применив его, вы на некоторое время становитесь невидимым для врагов, правда, и двигаться при этом тоже не можете.

Полет – в течение некоторого времени вы можете парить в воздухе. Для этого нажмите и удерживайте кнопку «вверх», и тогда вы будете подниматься. Отпустив кнопку, вы начнете опускаться вниз. Нажимая кнопки «влево» и «вправо», вы можете изменять направление движения.

## Уровень 1. Gaulish Village / Деревня Галлов

### Этап 1

Совсем простой этап, на котором отсутствует лабиринт. Просто идите вперед, сбивая птиц и врагов, которые прячутся в деревьях, пока не доберетесь до финальной бутылки.

### Этап 2

Этот этап не намного сложнее предыдущего. Заберите на старте бутылку со снарядами и прыгайте по площадкам вправо. Прежде чем прыгать на площадку с крабом, сбейте его снарядом. Не надо при этом становиться на самый край, иначе получится перелет. Когда доберетесь до последней площадки, бросайте в стену облако. Как только рыба упадет вниз, прыгайте на это облако, а потом еще дальше.

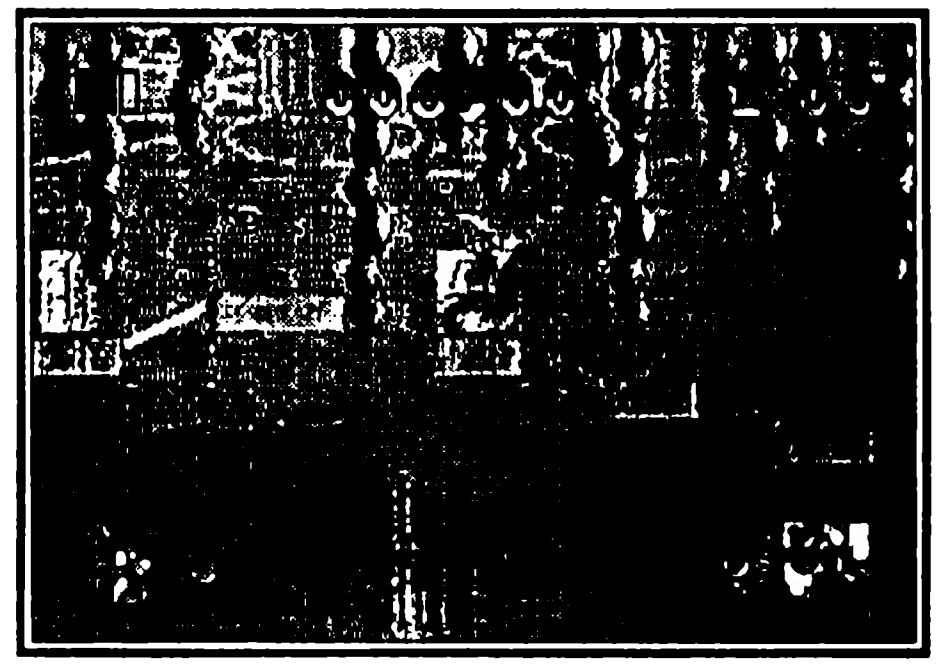
Нажмите красную кнопку, но прежде чем уходить, заберитесь наверх – в стене есть проход к монеткам и курице. Забрав их, вернитесь обратно и проползайте через проход внизу. Не останавливайтесь, иначе свалитесь вниз.

**Этап 3**

Это единственный полностью подводный этап. Будьте внимательны, вода затрудняет прыжки. Ничего очень сложного здесь нет. Опасайтесь падающих блоков (они немного светлее других и начинают дрожать, когда вы к ним приближаетесь). Из всей живности опасны только морские коньки. Другие подводные жители (медузы и угри) выполняют роль подвижных площадок и лифтов и абсолютно безвредны.

Не стойте подолгу на обычных лифтах – через некоторое время вы провалитесь через такой лифт вниз.

Поднимаясь на первой медузе наверх, прыгайте вправо, как только это станет возможно – если задержитесь, то наткнетесь на шипы, торчащие сверху.



Там где три лифта расположены вплотную друг к другу, обязательно спуститесь вниз, чтобы собрать призы и нажать кнопку, в противном случае вы не сможете пройти дальше.

**Этап 4**

Идите вправо, не задерживаясь на мосту, который будет рушиться под вами. После моста довольно сложное место: два солдата, белка и камень, катящийся на вас. Не бегите вперед, иначе все это появится одновременно и вы потеряете здоровье. Двигайтесь потихоньку: избавившись от солдат, перепрыгивайте белку, а потом проползайте под камнем.

Забрав призы на ветке, падайте вниз и смещайтесь влево. Оказавшись на дне, пройдите через стену влево, чтобы добраться до призов. После этого идите вправо, прыгая через провалы (попав в водоворот, удерживайте кнопку «вправо», чтобы вас выбросило куда надо) и уворачиваясь от копий, которые будут кидать солдаты из лодок. Не задерживайтесь на медузах – вы можете провалиться через них и упасть вниз.

Когда появятся угри, используйте их, чтобы забраться на большую лодку, на которой стоит финальная бутылка.

**Этап 5**

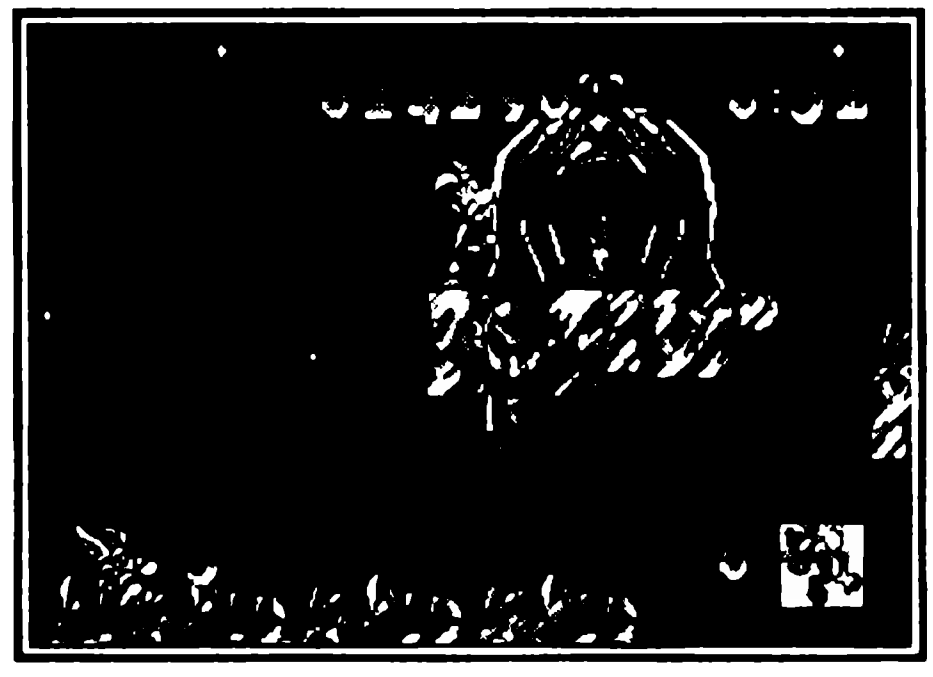
От старта пройдите влево и заберите ключ, после чего возвращайтесь обратно, открывайте дверь и падайте вниз.

Прыгайте через катящийся камень, идите влево, прыгая через ямы, когда огонь не

горит, и наверху заберите бутылку со снарядами. Прыгайте через потолок, опять идите к двери, падайте вниз и двигайтесь вправо. Не пытайтесь встать на пол там, где полыхает пламя – прыгайте на площадку.

На клетчатой площадке сбейте снарядом блок и, поднявшись на ней наверх, прыгайте с самого края вправо, чтобы забрать призы. После этого забирайтесь еще выше, берите второй ключ и идите единственно возможным путем до самого выхода.

Вам нельзя расходовать снаряды на врагов, все три понадобятся позже, чтобы пробить ход в серой стене.



Там, где надо подниматься на платформе и прыгать через огонь, важно очень точно рассчитать момент прыжка. Через первый выступ можно прыгать, вообще не пользуясь лифтом.

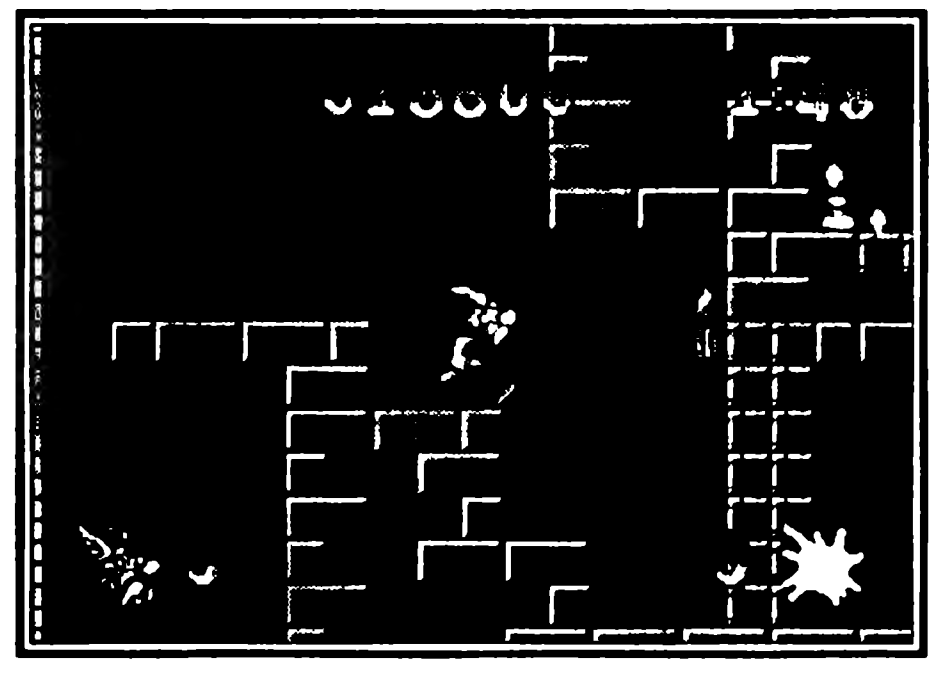
**Этап 6**

На этом этапе очень жестко ограничено время, но есть простой способ проскочить его без особого риска. Правда, вы не получите несколько монеток, но это не очень страшно.

Итак, от старта идите вправо, пока не доберетесь до каменных ворот с головой наверху. Запрыгивайте на ворота и становитесь рядом с головой. Это телепорт, и он перенесет вас в другое место. Идите дальше вправо, прыгая по мосту, чтобы он не очень сильно разрушился. Забрав бутылку, которая даст вам возможность летать, вернитесь немного назад и упадите с левого края моста. Вы попадете на другой телепорт, который перенесет вас вверх. Забирайте курицу и сердечко, используйте полет и летите по самому верху вправо. Первая бутылка вам не нужна – пропустите ее. А вот вторая бутылка как раз и есть финальная – забирайте ее, чтобы завершить этап.

**Этап 7**

Это, пожалуй, один из самых длинных и запутанных этапов во всей игре. Чтобы пройти его, вам придется немало побегать взад-вперед, но в целом это не очень сложно.



Итак, от старта идите вправо и падайте через шахту вниз.

Опять идите вправо, пока не доберетесь до бутылочек. Будьте осторожны, некоторые плиты будут под вами проваливаться, а огонь факелов опасен для вас, и его нельзя касаться.

Забрав обе бутылочки, возвращайтесь обратно и уничтожайте стену слева. Подождите, пока шипы в полу исчезнут, и бегите за призами. Обязательно нажмите красную кнопку.

Встав в шахте, подпрыгивайте, и невидимый лифт поднимет вас наверх.

Уничтожьте стену слева и заберите, наконец, первый ключ. Опять падайте в шахту, сразу поднимайтесь на лифте обратно и идите вправо.

Уничтожьте стену, после чего возьмите бомбу и, не задерживаясь, бегите вправо. Пока от вас отлетают молнии и слышен характерный звук, вы неуязвимы. Добежав до факела, справа от которого будет стена, которую можно уничтожить, забирайтесь на самый верх и бегите влево, сбивая врагов. Если вы нигде не задержались, то без проблем добежите до самой стены.

Собрав призы, отойдите к левому чану и бросьте снаряд влево, чтобы уничтожить центральный кирпич из тех трех, которые покрыты трещинами. Берите появившийся ключ и идите вправо. Уничтожьте стену и прыгайте вниз, когда там не будет шипов. Открыв дверь, падайте вниз и нажмите кнопки слева и справа, после чего поднимайтесь на невидимом лифте обратно и идите вправо.

Собрав бутылочки и призы, возвращайтесь назад и снова падайте вниз.

Теперь вы должны пройти до конца вправо. Для этого подойдите почти вплотную к стене и используйте облако. Вы должны попасть очень точно, иначе не сможете допрыгнуть до облака или запрыгнуть с него наверх. Забирайтесь, как только факел погаснет.

Если у вас мало времени, но есть в запасе здоровье, то бегите напропалую, пока не окажетесь возле ямы с шипами. Здесь используйте полет и летите вдоль потолка до конца вправо, чтобы добраться до финальной бутылки. Если время в запасе еще есть, можете продвигаться вперед, избегая потерь здоровья. В любом случае, от ямы с шипами лучше лететь до самого конца, потому что последние две площадки проваливаются, и перебраться по ним непросто.

**Этап 8**

Не очень сложный этап, хотя от вас потребуется хорошая реакция и быстрота действий. От старта идите вправо и падайте вниз (когда будете проползать через узкую щель, опасайтесь шипов).

Внизу сбейте бегающего солдата, возьмите слева бутылку со снарядами и освободите камень справа. Прыгайте через него и забирайтесь с его помощью наверх, когда он остановится.

Чтобы перепрыгнуть солдата, стоящего внизу, прыгайте с самого края.

Вам надо бежать влево, чтобы нажать оранжевый диск и открыть проход, но будьте внимательны – лава двинется за вами, и вы должны опередить ее. Блоки, падающие сверху, ничем вам не вредят, а наоборот, помогают – на них можно запрыгивать.

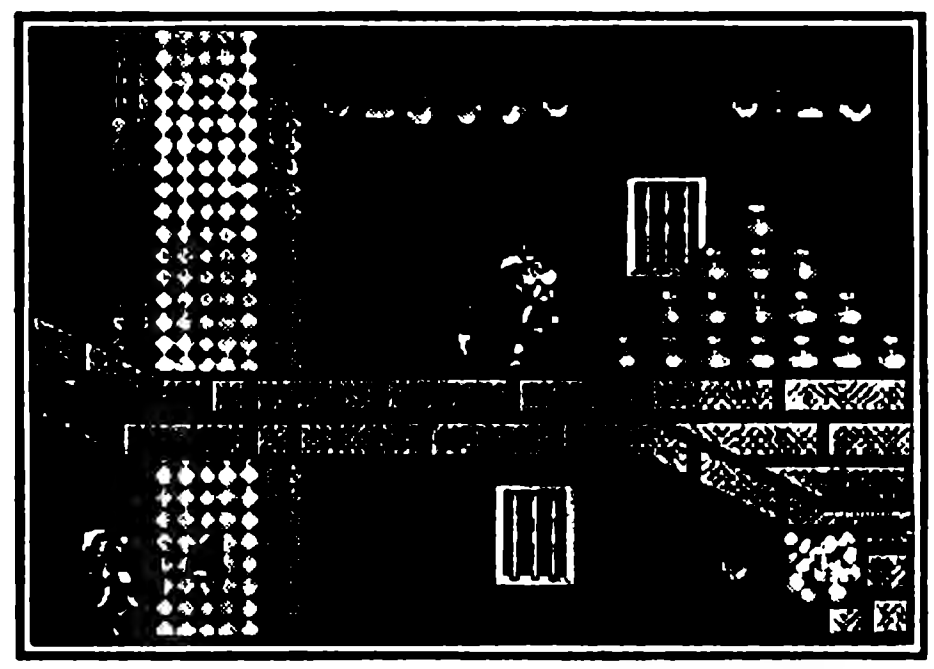
Нажав диск, возвращайтесь обратно вправо, там откроется ход.

Падайте вниз, собирая монетки, а потом забирайтесь в проход слева. Бегите вперед не останавливаясь, чтобы убежать от лавы. Собрав бутылочки, спускайтесь обратно к лаве и используйте полет, чтобы миновать ее. Продолжайте лететь вправо, чтобы преодолеть еще одно озеро лавы.

Падайте вниз, но учтите, что как только вы двинетесь вправо, лава двинется за вами по пятам. Убегайте от нее, открывайте проход и падайте еще ниже.

Опять бегите от лавы, но на этот раз вам нельзя ошибиться – вы должны отскочить от пружины и сместиться вправо, на уступ. Сделать это надо с первой попытки, иначе свалитесь в лаву и потеряете жизнь.

Дальше все просто – забирайтесь наверх и бегите влево. Схватив курицу, сразу запрыгивайте на упавший блок, чтобы избежать лавы.

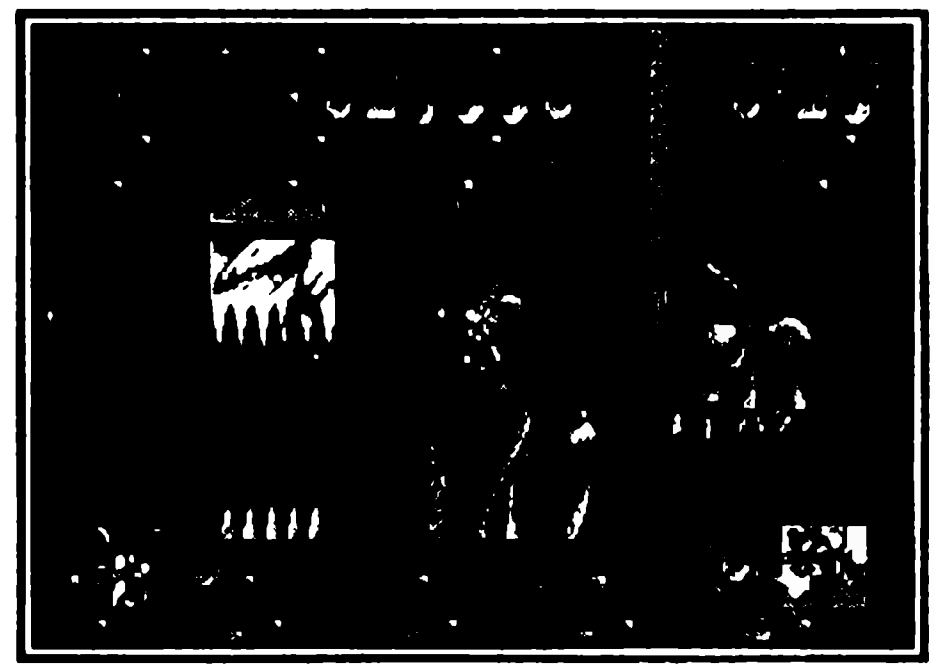


Шипы, выступающие из наклонного пола, легче всего преодолеть, используя облака.

Не хватайте бутылку, как только увидите – перепрыгните ее и соберите многочисленные мешочки с золотом.

**Этап 9**

Этап не очень длинный, но это не значит, что он простой. От старта пройдите немного вправо и падайте вниз, смещаясь влево, чтобы добраться до призов. Забрав курицу, просто подпрыгните, и опять окажетесь наверху.



Пробирайтесь по шестеренкам вправо (учтите, что от направления вращения шестеренки зависит скорость вашего движения). Если пойдете верхним путем, то без большого труда сможете получить некоторые призы (шипов нельзя касаться даже сбоку). Чтобы пройти дальше, идите нижним коридором.

Падайте вниз так, чтобы избежать выстрелов огромной головы. Если отсюда вы прыгнете через шипы влево, то сможете получить несколько монеток, но это связано с определенным риском. Кроме того, вам еще придется прыгать обратно.

Используйте меха, чтобы сдвинуть блок и пройти дальше (на них можно прыгать или просто сходить с них и становиться опять).

Взяв бомбу, спускайтесь вниз по извилистому коридору и бегите влево, прыгая через провалы, пока не упретесь в еще одну голову.

Опять сдвигайте каменный блок, чтобы появился проход. До конца осталось совсем немного, но как пройти без потерь следующее место, я не знаю. Падать с блока вниз нельзя – попадете на шипы. Поэтому постарайтесь прыгнуть через них и не зацепить при этом гильотину (у меня это пару раз получалось). Со вторым препятствием проще – прыгайте через шипы, когда лезвие будет наверху, забирайте бутылку, и все.

**Этап 10**

Весьма неприятный этап, поскольку на нем вам очень часто будет встречаться огонь. Для начала идите вправо. Остановитесь на самом краю, и тогда огонь, растекшийся у вас за спиной, не причинит вам вреда. Далее прыгайте через огненные чаши, когда пламя вам не мешает.

Там, где пламя вырывается по горизонтали, подождите, пока оно исчезнет, и проползайте на четвереньках.

Забрав бутылку, возвращайтесь к самой первой чаше, падайте на нее, как только огонь погаснет, и сразу отползайте на четвереньках вправо.

Идите вперед, пока не минуете поток пламени, вращающийся вокруг каменного блока (ползите вслед за ним, как только оно проскочит мимо вас).

Проползя по коридору и упав вниз, вы окажетесь на развилке. Можно упасть еще ниже и собрать немало призов, а можно идти дальше вправо, избегая контакта с огненным потоком, который движется здесь по более сложному маршруту. Во втором случае вы получите несколько монеток и существенно удлините и усложните свой путь, так что лучше сразу упасть вниз (только не упадите на голову солдату – подождите, пока он уйдет).

Забрав призы, идите вправо, падайте вниз и идите влево. Описывать больше нечего – вам осталось преодолеть несколько огненных чаш, и вы окажетесь возле пропасти. Используйте полет, который получили давным-давно, и перелетайте ее, избегая взрывающихся шариков, вылетающих снизу.

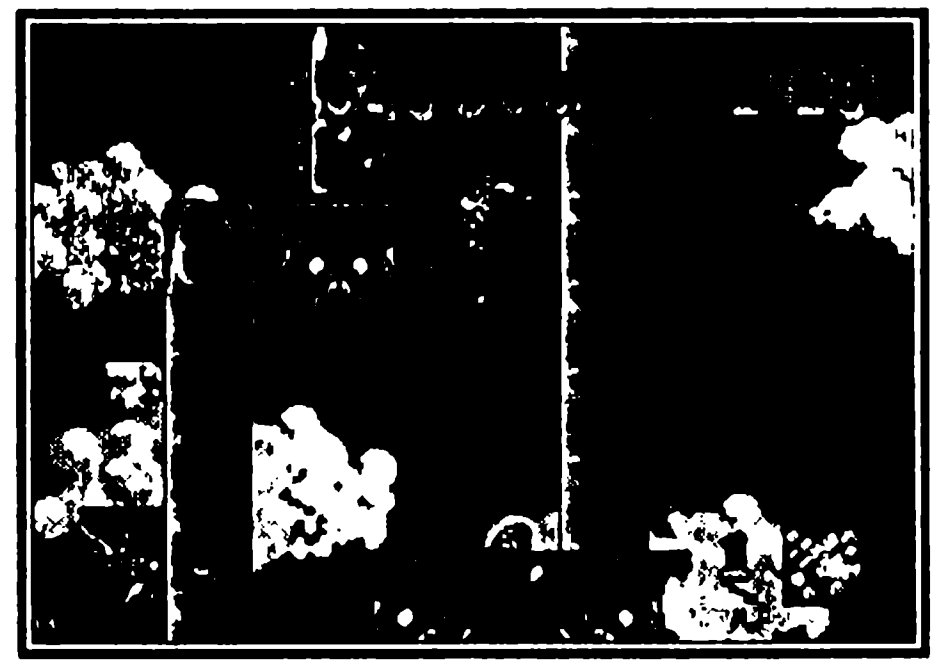
**Этап 11**

Это первый босс на вашем пути, и большой проблемы он не представляет. Вы должны бросать в него рыбу, которая взрывается при соприкосновении с поверхностью, но просто с земли ее не добросить, а во время прыжка вы вообще не можете ничего делать. Выход прост – становитесь на спину человечку, который время от времени пробегает по экрану, и уже с него бросайте рыбу во врага. Чтобы легче было попадать, запрыгнув на спину человечка, смещайтесь на нем до конца влево, а потом бросайте рыбу – не про-

махнетесь. Каждый раз, когда вы попадаете во врага, от него разлетаются звездочки. После того, как вы несколько раз (довольно много раз) попадете в него, он спрячется обратно в дом, и этап (а заодно и уровень) будет завершен. Само собой, от нот, которые враг разбрасывает во все стороны, надо уворачиваться.

## Уровень 2. Roman Encampment / Римский Лагерь

**Этап 1**

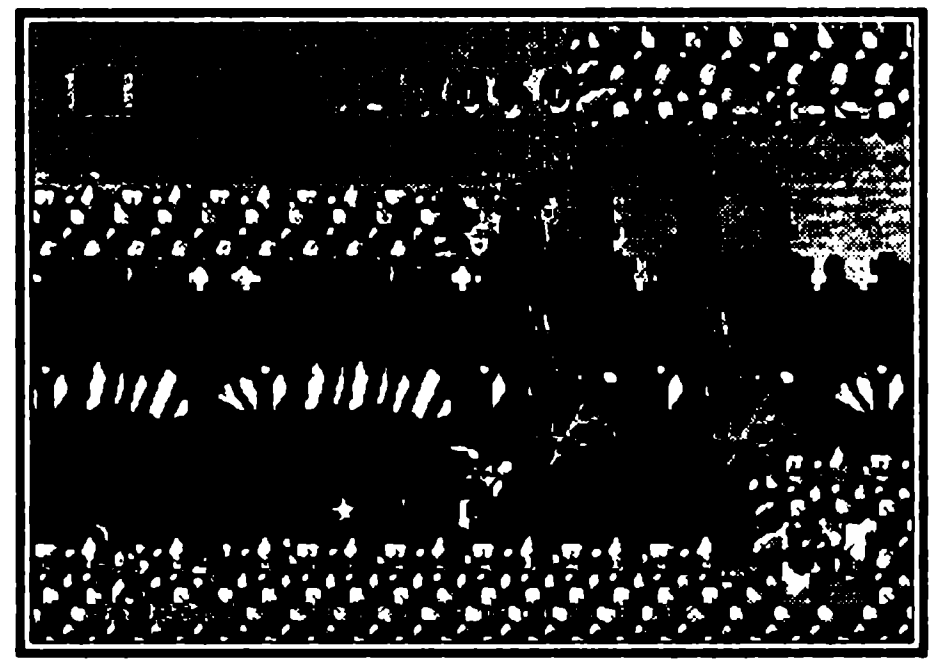


Путь у вас всего один, и он не очень сложный. Главная опасность – лучники, которые выглядывают из укрытий и пускают стрелы. Дожидайтесь, когда стрела пролетит, и сразу идите дальше (иногда лучше ползти на четвереньках, чтобы вас не задела стрела лучника, расположенного немного выше).

Итак, пройдите вправо до края. Подождите, пока лучник выстрелит, потом падайте вниз и идите влево.

Стоя на краю, опять дождитесь выстрелов, падайте еще ниже и опять идите вправо. Прежде чем падать вниз, обязательно возьмите бутылочку (за ней не надо прыгать, просто коснитесь ее).

Чтобы забрать курицу и еще одну бутылочку, просто подпрыгните, стоя под ними. Подойдите к серой стене справа и запрыгните на самый верхний уступ. Стоя вплотную к стене, используйте облако. Запрыгивайте на него, а потом еще выше. Чтобы уничтожить деревянную перегородку, ударьте ее два раза кулаком.



Падайте еще ниже и идите дальше вправо, прыгая через катящиеся камни.

Падайте вниз и идите теперь уже влево, спускаясь по горке. Будьте осторожны – на земле, возле серого камня, прячется лучник. Перепрыгнув этот камень, спускайтесь по ярусам вниз и идите вправо. Пройдя некоторое расстояние и перепрыгнув провал, вы доберетесь до финальной бутылки.

**Этап 2**

Короткий и совсем несложный этап. Чтобы не потерять здоровье проходя чучела, прыгайте через первое, когда рука будет справа. Под двумя следующими просто проползайте на четвереньках.

Упав вниз и взяв бутылку, используйте облако, чтобы перебраться через шипы, но опасайтесь летучей мыши, которая здесь летает.

Падайте вниз и подойдите к краю. Чтобы достать курицу, которая висит в воздухе справа от вас, встаньте на самый край, подождите, пока солдаты отойдут, и прыгайте за ней.

Спускайтесь в самый низ и берите слева бутылку и серп. Напролом бегите вправо, пользуясь неуязвимостью, потом поднимайтесь на лифте и прыгайте на батут. Отскочив от него, смещайтесь влево, чтобы забрать призы, а потом идите дальше вправо, прыгая по статуям солдат (не задерживайтесь на них, потому что они будут обрушиваться).

Снова поднимайтесь на лифте, а потом спускайтесь по площадкам с правой стороны, собирая призы.

Оказавшись в самом низу, идите вправо, пока не доберетесь до батута. Используйте полет и взлетайте на высокий уступ. На нем лежит финальная бутылка.

**Этап 3**

Не очень сложный этап, хотя на нем тоже есть лучники, прячущиеся в земле. Если у вас есть в запасе немного здоровья (пара прямоугольников), то можете двигаться вправо, не обращая внимания на врагов и препятствия. Вы потеряете здоровье, но доберетесь до кубка, который полностью его восстановит. Если здоровья мало, то идите осторожно, стараясь не сталкиваться с врагами.

Забрав кубок и упав вниз, идите влево, спускаясь по уступам, но будьте внимательны – здесь прячутся лучники.

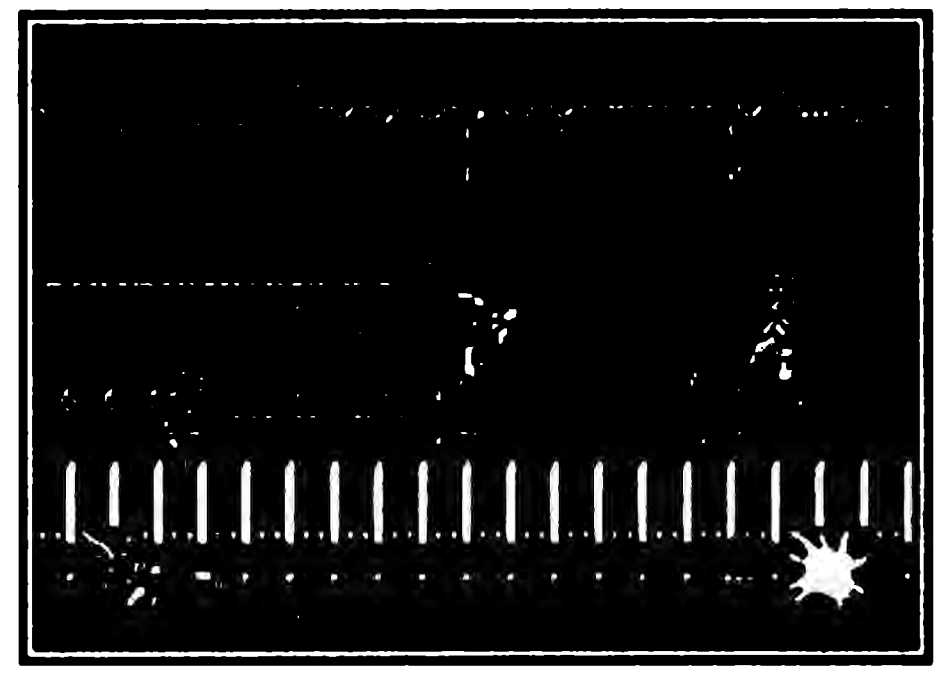
Добравшись до серпа, берите его и не останавливаясь бегите вправо, не обращая внимания на многочисленные препятствия. Пробежав три коротких мостика и добравшись до четвертого, остановитесь и подождите, пока рыбы упадут вниз. Если бежать здесь напролом, то потеряете здоровье, потому что неуязвимость закончится.

Забрав справа монетки и бутылку, забирайтесь по уступам наверх и прыгайте на катапульту – она забросит вас наверх. Сразу же ударьте солдата, который там стоит. Обязательно забрав бутылку, идите влево, забираясь по уступам.

Собрав монетки возле стены, прыгайте к серой перегородке и сделайте в ней дыру с помощью снаряда. За этой перегородкой вас ждет финальная бутылка.

**Этап 4**

Не очень сложный, но запутанный этап. На старте попрыгайте по площадкам и соберите призы. Взяв бомбу, падайте вниз и перебирайтесь по площадкам вправо, стараясь не упасть в лаву. Под гигантским шлемом проползайте на четвереньках. Добравшись до горшков с огнем, проскакивайте их, забирайте призы внизу и карабкайтесь наверх.



Собрав монетки и избавившись от солдата, пробирайтесь влево. Когда дойдете до трех щитов, стоящих друг на друге, ударьте ниж-

ний и подождите, пока два других не упадут вниз. Если сунетесь под них – потеряете здоровье.

Горшки с огнем проходите, когда они не горят. После горшков забирайтесь наверх, берите серп и идите направо, к катапульте. Перелетев с ее помощью мечи, продолжайте бежать вперед. Если хотите, можете забрать наверху бутылку и мешочек, но это необязательно.

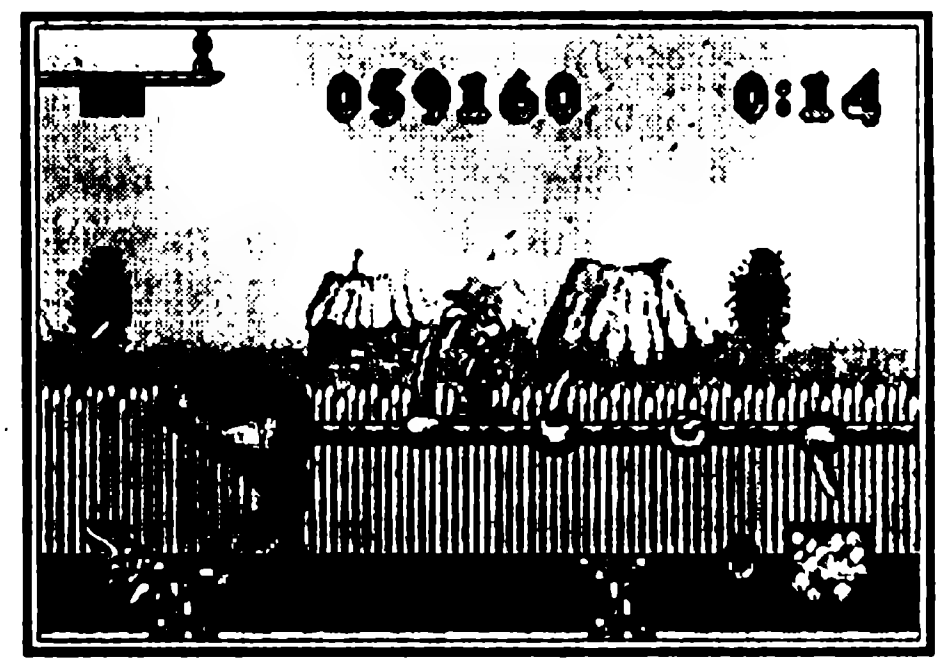
Проползя под шлемом, можете забраться наверх по площадкам, чтобы добыть монетки, но вообще-то вам надо спуститься немного вниз – там будет финальная бутылка. Как забрать монетки слева от финальной бутылки и не потерять при этом здоровье, я не знаю.

**Этап 5**

Весьма неприятный этап, на котором почти нет лишнего времени. Пройдя двух солдат, падайте вниз, продолжая смещаться вправо, чтобы не упасть на голову третьему солдату. Обязательно возьмите бутылочку. Если хотите в дальнейшем собрать больше монеток и получить курицу, то заберитесь наверх и соберите монетки, а потом еще раз заберите бутылочку – в вашем распоряжении станет три облака.

Подойдя вплотную к высокой стене, используйте первое облако, чтобы перебраться через нее.

Следующее, что вас ждет – две брыкающиеся лошади. Если одна из них ударит вас, вы потеряете здоровье и улетите довольно далеко назад. Первую лошадь пройти несложно – прыгайте через нее с возвышения. После этого встаньте возле попоны, которая наброшена на лошадь, и используйте второе облако. Когда оно появится (неподалеку от второй лошади), заберитесь на него, дождитесь, когда лошадь опустит ногу, и прыгайте через нее.

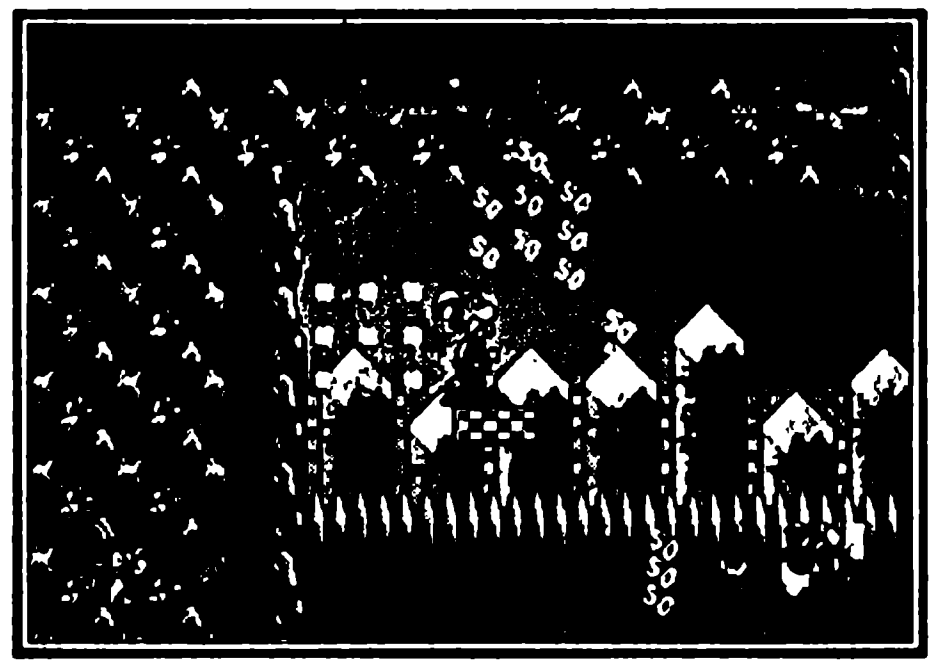



Теперь просто идите вперед, отбиваясь от врагов. Вода, которая капает с рыбы, опасна для вас – избегайте ее. Пробравшись под несколькими рыбами, висящими подряд, сразу прыгайте, чтобы избежать катящейся бочки. Пробравшись под еще одной рыбой и сбив солдата, используйте третье облако, стоя вплотную к рыбе и смотря влево. Когда облако появится, прыгайте на него, а потом на площадку, которая подвешена на цепях. Если отсюда вы будете двигаться влево, то прыгая по площадкам и висящим рыбам, сможете получить несколько монеток. Двигаясь по площадкам вправо, вы доберетесь до курицы. Через огонек, который горит на некоторых площадках, прыгать не надо – дождитесь, когда он уменьшится, и спокойно проходите.

Чтобы без потерь здоровья миновать вращающиеся лезвия, надо действовать очень точно (и быстро, потому что времени мало). Запрыгните на шест, вокруг которого вращаются лезвия, и прыгайте через них, когда они опускаются вниз. При этом вы должны приземляться точно между лезвиями, чтобы вас не зацепило.

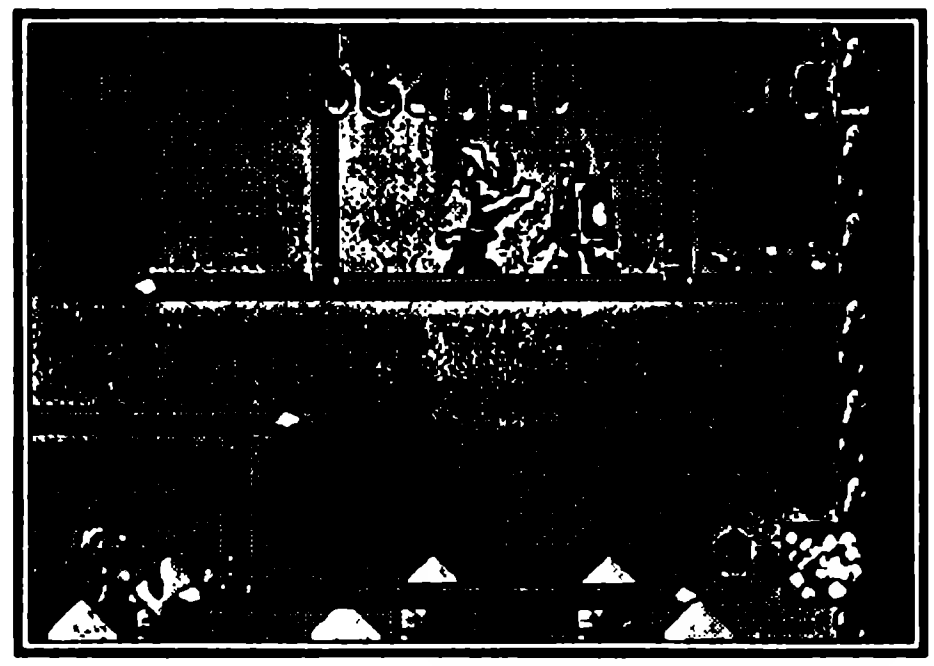
Миновав это неприятное место, бегите вперед и заберитесь на самый верх второго штабеля бочек. Отсюда прыгайте на площадку, а потом на вторую, чтобы взять серп. После этого не останавливаясь бегите вправо, пока не доберетесь до финальной бутылки.

**Этап 6**



Основной недостаток этого этапа состоит в том, что на нем очень много хороших призов, но вряд ли у вас не хватит времени собрать их все. Поэтому решайте сами, что для вас наиболее ценно, и действуйте соответственно. Я лишь укажу, где и каким образом вы можете получить те или иные призы.

Идите вправо, пока не доберетесь до обрыва (через вторую белку прыгайте осторожнее, а то налетите прямо на бегущего солдата).



С обрыва падайте вниз, немного сместившись вправо, чтобы попасть на подвижную площадку. Если вы съездите на ней влево, то сможете получить немало монеток, однако потеряете время. С площадки прыгайте на облака, но не задерживайтесь на них – они обваливаются вниз.

Упав за шипами вниз, можете сходить влево и забрать монетки, бутылку и курицу. После этого идите вправо, разбивайте перегородку и сразу сбивайте птицу, которая будет лететь вам навстречу.

Упав на подвижную площадку, двигайтесь на ней вправо, а когда она поползет обратно – прыгайте вперед. Это позволит избежать вам драки с тремя солдатами, которые ходят под площадкой.

Когда из таза начнет подниматься мыльный пузырь, прыгайте на него и перебирайтесь дальше вправо.

Если упадете в яму с кабаном, чтобы добыть бутылку, то для того, чтобы выбраться оттуда, пройдите в правую часть ямы и подпрыгните на маленьких зеленых треугольниках – из под земли выскочит гриб и подбросит вас наверх (но, вообще-то, эта бутылка вам не понадобится).

Выбравшись на правую сторону, можете забираться наверх, чтобы добыть несколько полезных призов (в том числе кубок), но потом придется возвращаться, а это довольно большая потеря времени.

Чтобы пройти дальше, вы должны спуститься в самый низ и разбить перегородку. Можете потратить несколько секунд и избавиться от врага, прячущегося в дереве, чтобы забрать монетки.

Миновав перегородку, поднимитесь наверх – там тупик, но зато лежит сердечко. Забрав его, спускайтесь в самый низ и идите, сбивая врагов, по единственно возможному пути, пока не доберетесь до правого нижнего угла этапа (там где лежит бутылка и бродит толстый солдат). Взяв бутылку, используйте облако и забирайтесь наверх.

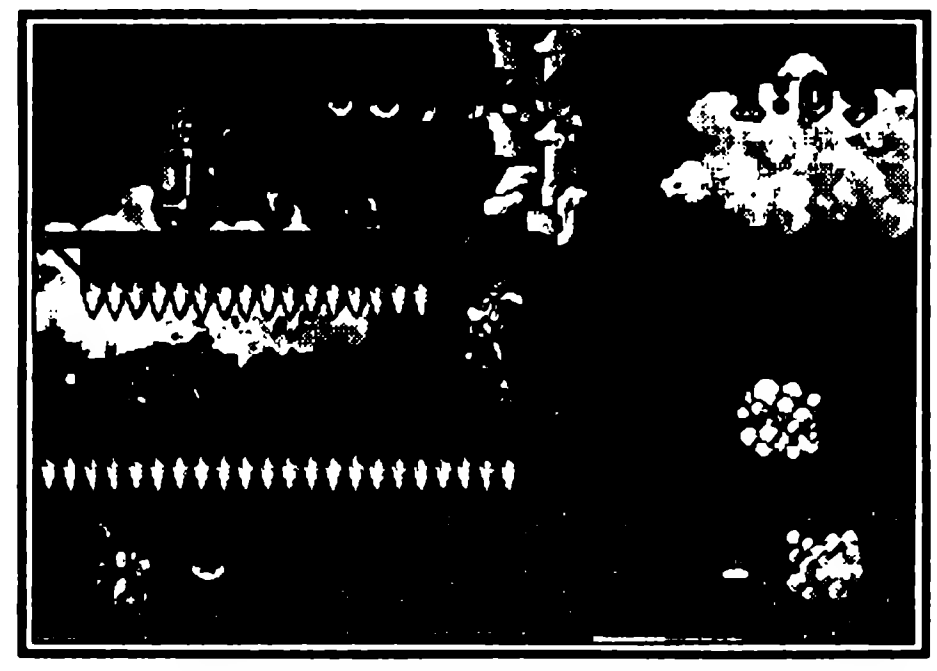
Теперь вам надо пройти немного влево и забраться еще выше, используя перекладины. Оказавшись на самом верху, идите вправо, и быстро доберетесь до финальной бутылки.

**Этап 7**

Не очень тяжелый этап, если у вас хорошая реакция. Большие серые блоки рушатся вниз, как только вы коснетесь их. Чтобы проскочить первую яму, прыгайте с левого блока так, чтобы упасть в центр. Вы попадете на центральный блок и возьмете бутылку. Сразу используйте полученную способность летать и поднимайтесь вверх. Вы можете полетать здесь и собрать монетки, но есть более хороший вариант – поднимайтесь вверх и летите вправо. Вы пролетите над выступом с лучниками и над шипами и опуститесь сразу за ними, избежав, таким образом, немало неприятностей. Если вы так не сделаете, то шипы вам придется проходить, используя облака. Бросьте первое, стоя посередине площадки перед шипами, и прыгните на появившееся облако. Стоя на его левом краю, используйте второе облако, прыгайте на него, а оттуда на твердую землю.

Забирайтесь наверх и идите вправо, перепрыгнув через серый блок, чтобы забрать призы. Прежде чем падать вниз, подождите, пока слева от вас не высунется лучник. Падайте вниз, смещаясь влево, после того как он выстрелит и спрячется.

Внизу, если избавитесь от собаки, можете забрать справа мешочек, после чего идите влево. Падая вместе с серым блоком, продолжайте двигаться вперед, и упадете на уступ, автоматически взяв бутылку со снарядом. Бросьте его вправо, чтобы убрать с пути солдата. Теперь вам придется очень быстро прыгать по обваливающимся блокам, стараясь не попасть на шипы. Помните, что лучше наткнуться на шипы и потерять здоровье, чем упасть вниз вместе с блоком и потерять жизнь. Миновав это место и избавившись от пары солдат, вы доберетесь до финальной бутылки.



**Этап 8**

Здесь вам опять потребуется хорошая реакция. Практически весь этап состоит из ши-

пов и облаков, которые висят над ними и обваливаются вниз вскоре после того, как вы наступите на них. Как следствие, вы должны очень быстро и точно прыгать с одного облака на другое.

После того, как проскочите первую полосу облаков и попадете на площадку, сбейте птицу, которая будет лететь вам навстречу. Каждый раз, когда вы будете прыгать на этом этапе на такую площадку, вы будете встречаться с птицей.

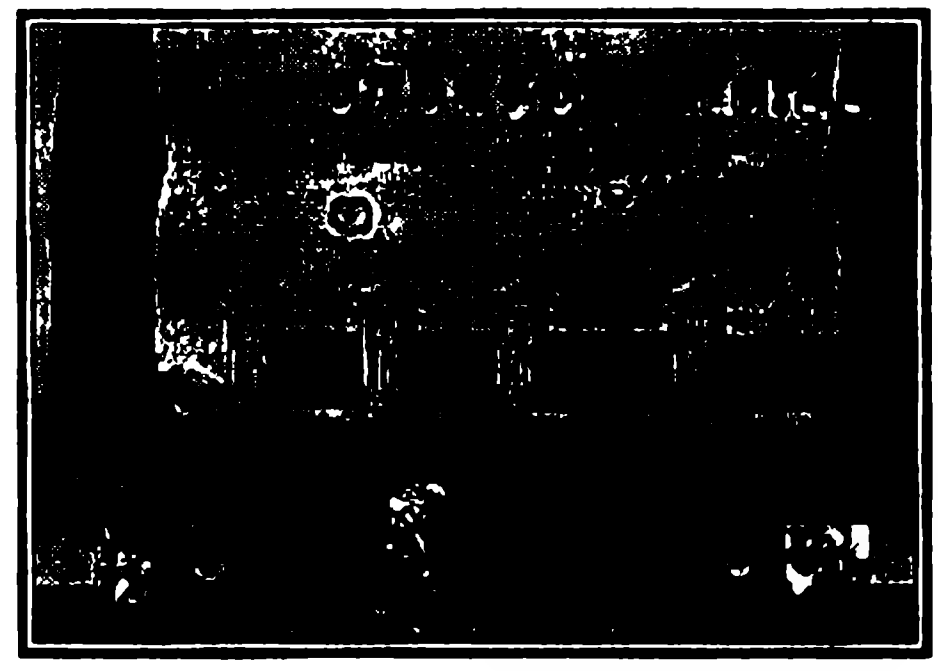
Когда возьмете бутылку, бросьте облако, стоя примерно на середине этой же площадки. На появившееся облако надо прыгать так, чтобы не зацепить шипы (или лучника, если он высунется) наверху. Пройдя по своему облаку, прыгайте на следующую площадку. Отсюда вы можете забраться наверх и пролезть налево, чтобы добыть монетки, но, по-моему, это абсолютно невыгодно.

Оказавшись на площадке, справа от которой висит облако, прыгайте на его левый край и сразу используйте свое облако. Как только выпустите его, прыгайте туда, где оно появится, а с него еще дальше, на площадку.

Теперь вы оказались на развилке. Можно сразу забираться вверх по облакам, чтобы получить много хороших призов, а потом упасть вниз, смещаясь вправо, и забрать финальную бутылку. А можно сначала забраться в закуток слева вверху, чтобы получить курицу. В любом случае, вам нужно подниматься вверх по облакам, а не прыгать через шипы, сбивая солдат – наверху много хороших призов.

**Этап 9**

Это босс, но очень необычный. Вдалеке расположен форт римлян, откуда в вас постоянно швыряют камни. Вы должны бегать туда-сюда и могучими ударами посылать эти камни обратно. После того, как вы вернете в форт определенное число камней, он сдастся, и этап будет завершен.



Если вы не отобьете камень, то он ударится в землю и разлетится на несколько камней поменьше – если любой из них вас зацепит, вы потеряете здоровье.

Один совет: не пытайтесь успеть за всеми камнями. Лучше встать немного в стороне
от центра (допустим, немного левее) и отсылать обратно только те камни, которые летят по центру или слева, полностью игнорируя те, что летят справа. Таким образом, вы достаточно быстро разбомбите форт, не подвергаясь большому риску.

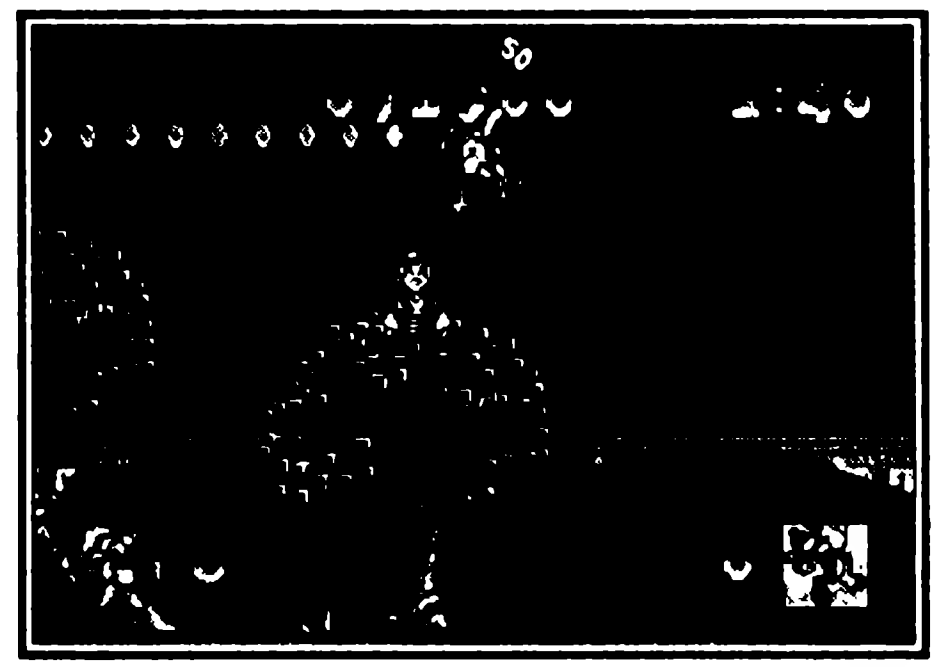
## Уровень 3. The Forest / Лес

**Этап 1**

Лес – не самый приятный уровень и этот этап прямое тому подтверждение. Первый одуванчик без потерь не пройти (я, во всяком случае, не смог ни разу). Просто бегите напролом, игнорируя катящийся камень, а потом отбивайтесь от солдат, пока не доберетесь до второго одуванчика.

Вот его можно проскочить, не потеряв здоровья. Проползайте под ним на четвереньках, пока не встанете автоматически, и все.

Забирайтесь по площадкам вдоль лианы наверх и прыгайте на площадку слева. Сбив птицу, забирайте призы, используйте полученный полет и летите до конца влево, собирая монетки. На площадке над стартом вы найдете сердечко. Забрав его, прыгайте вправо и, оказавшись внизу, прыгайте еще раз, чтобы избежать столкновения с камнем. Повторите свой маршрут еще раз, но получив полет, летите направо, пока не доберетесь до площадки с кучей призов.



Собрав их все, падайте вдоль лианы вниз. Упав на площадку, подождите, пока над вами пролетит птица. После этого прыгайте налево и забирайте бутылку со снарядами. Теперь вам надо пробираться по площадкам вправо, сбивая птиц кулаками и солдат снарядами. Чтобы избавиться от второго солдата, встаньте на левый край соседней с ним площадки и бросайте в него снаряд. Падать с площадок вниз нельзя – потеряете жизнь.

Перебравшись по площадкам на твердую землю, пройдите двух копьеметателей и перепрыгивайте пропасть с помощью гриба. Для этого встаньте возле его правого края, подпрыгните и, когда он подбросит вас, смещайтесь вправо. Перелетев пропасть, подпрыгните еще раз, чтобы не столкнуться с камнем. Вам осталось пройти еще один одуванчик (как и в первый раз, я не знаю, как это сделать без потерь) и избавиться от одного солдата, чтобы добраться до финальной бутылки.

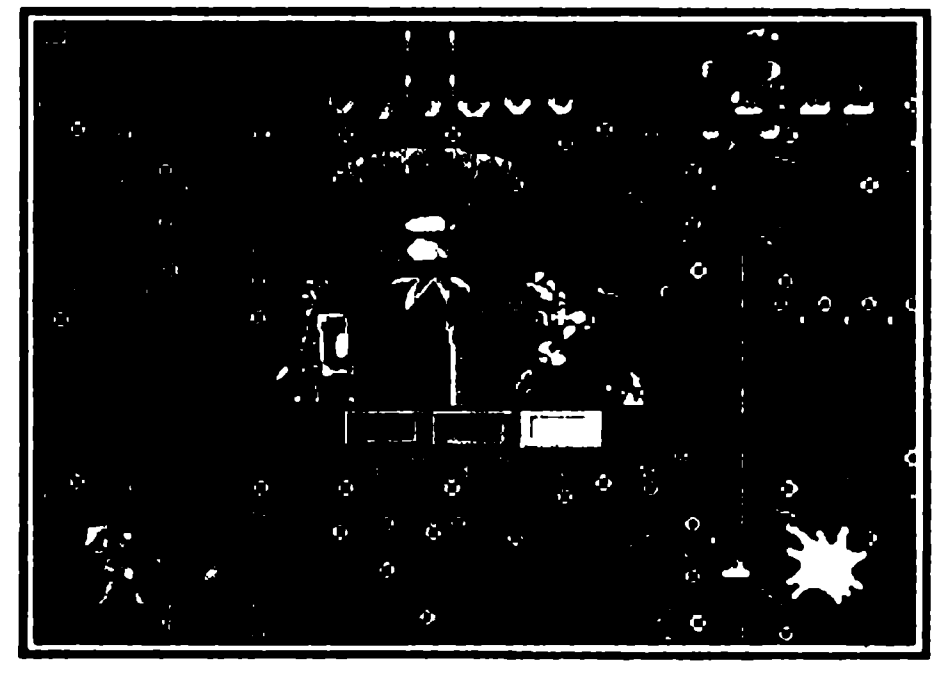
**Этап 2**

Это не очень длинный этап, но пройти его весьма трудно. Жесткое ограничение времени и несколько труднопроходимых мест делают его более чем неприятным для прохождения.

На старте прыгайте по цветкам, чтобы пройти дальше. Забрав монетки, бросьте снаряд в солдата и быстро прыгайте на цветок и дальше – он обвалится, и вы должны успеть соскочить с него.

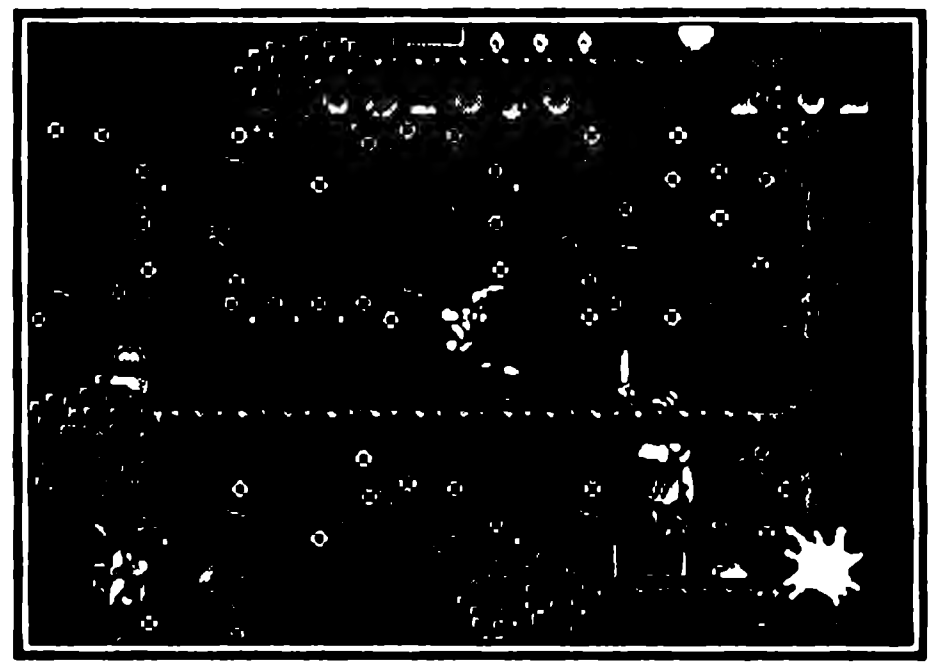
Запрыгивайте на большой цветок и подпрыгивайте на нем, чтобы он подбросил вас. Можете перебраться вправо, чтобы забрать шлем, но лучше сразу прыгайте влево – времени мало.

Воина, который тыкает мечом вверх, надо проходить, когда он свой меч опускает. Не прыгайте на ветку, которая расположена выше – просто двигайтесь влево, и упадете вниз, рядом с совой. Сбейте ее, прежде чем она закричит. Можете забрать монетки слева, но лучше не тратить на них время. Двигайтесь вправо, забирайте призы, а потом опять двигайтесь влево, чтобы спуститься еще ниже.



Бегите вперед, как только воин опустит меч, и сходу бейте сову. Прыгайте на боль-

шой цветок, а с него на следующий. Я потратил кучу времени, пытаясь забраться на выступ справа, чтобы собрать там призы, но так и не смог этого сделать. Чтобы пройти дальше, вы должны попасть на маленький цветок слева, сразу же прыгнуть на следующий, а потом прыгнуть еще раз, чтобы попасть на ветку (если вы попадете на край первого цветка, то оттуда можно допрыгнуть сразу до ветки). Цветы под вами обваливаются, поэтому задерживаться нельзя ни на секунду. Чтобы было немного легче, постарайтесь сместиться на самый край большого цветка – тогда вы перестанете подскакивать, и перепрыгнуть на маленький цветок будет проще.



Оказавшись на ветке, вы должны подпрыгнуть, чтобы не столкнуться с белкой. После этого идите влево по той ветке, которая расположена немного выше, и собирайте на ней призы. Потом вернитесь обратно и карабкайтесь по веткам наверх.

Когда воин с мечом опустит его, пробегайте и сходу бейте сову. Стоя примерно посередине зеленых веток, используйте облако, прыгайте на него, а потом на ветку, которая расположена выше. Идите влево, прыгайте через белку, потом через меч, сбивайте сову и забирайте финальную бутылку.

**Этап 3**

Вы должны спуститься по веткам большого дерева вниз. Этап не очень сложный, вот только времени на его прохождение дается немного. Избегайте птенцов, высовывающихся из гнезд (их надо проходить, когда птенец прячется). Детально описывать ваш маршрут нет смысла – спускаясь потихоньку вниз, через дыры, каждый раз ходите по ветке до конца влево и вправо, чтобы добыть разные призы (в том числе жизнь). Неприятности связаны лишь с теми местами, где вам надо перебираться по осыпающимся листьям. Первой такое место находится там, где вы падаете через дыру возле правого края этапа. Упав на лист, сразу прыгайте влево, на соседний. Он будет двигаться влево, но между гнезд тожс упадет. Прежде чем это случится, прыгайте дальше, а потом сразу еще раз. На четвертом листе вы доедете до конца влево, где сможете взять призы.

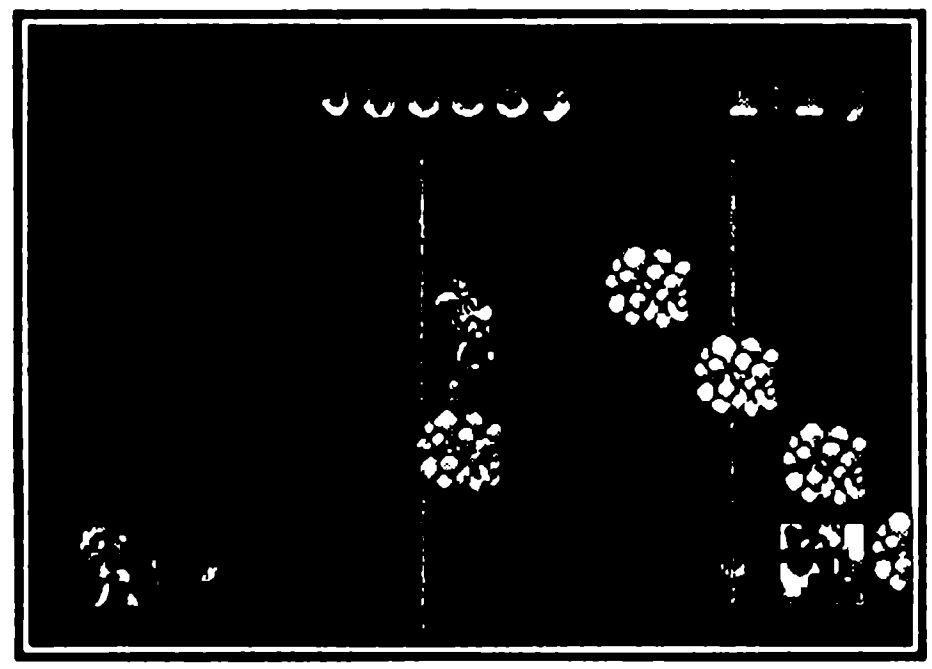
Следующее место лишь немного дальше. Забрав курицу и упав вниз, прыгайте

через дыру и сходите вправо, чтобы добыть жизнь. Вернувшись обратно и упав еще ниже, сразу прыгайте с листа влево, чтобы собрать мешочки. Потом прыгайте на лист справа и сразу на следующий. Этот лист повезет вас вправо до самого конца – вам надо только стараться перепрыгивать гнезда, когда из них выглядывают птенцы. Но если здесь вы упадете вниз, то потеряете сразу жизнь, а не здоровье.

**Этап 4**

И вновь этап, на котором все зависит от вашей реакции.

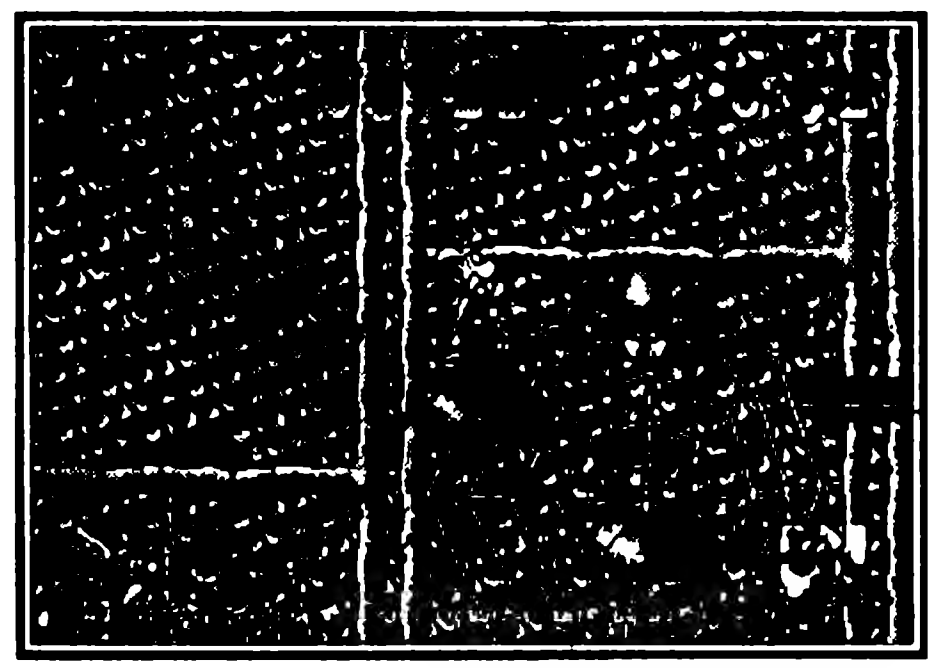
Сбив на старте солдата, продвигайтесь вправо, и вам навстречу полетят пчелы, которые сменили птиц. Летают они намного быстрее, поэтому не прозевайте их появление.



После этого прыгайте на площадку и поднимайтесь на облаке вверх. Перебирайтесь по другим облакам вправо, но быстро, потому что они рушатся под вами. Взяв бутылку, сбивайте пчелу и прыгайте дальше вправо.

Оказавшись на площадке, используйте свое облако, стоя левее центра площадки, чтобы забраться повыше, а потом второе, чтобы забраться на самый верх и взять там бутылку и другие призы.

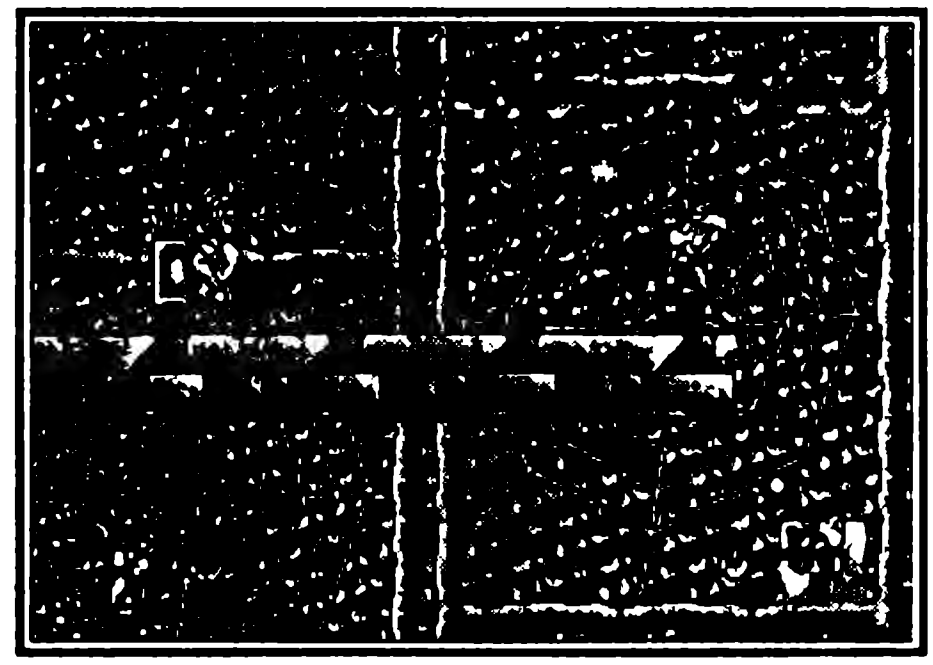
Спустившись после этого вниз и пройдя немного вправо, вы возьмете бутылку с маскировкой – используйте ее немедленно, иначе вас покусает пчелиный рой, летящий вам навстречу. Когда действие маскировки закончится, используйте полет и летите вправо и вверх, чтобы собрать там немало монеток.



Теперь вам осталось пройти совсем немного вправо, одолев по пути несколько пчел и пару солдат, чтобы добраться до финальной бутылки. Сбив первого солдата снарядом, можете перебираться на его место с помощью облака, но можно допрыгнуть и просто так.

**Этап 5**

Самый сложный этап на этом уровне. Вам придется прыгать по обваливающимся листьям, стараясь как можно реже сталкиваться с пауками. Если здоровья у вас мало, то заранее смиритесь с потерей жизни. Имея полное здоровье, можно просто прыгать по листьям, не обращая внимания на пауков. Маршрут короткий, поэтому опишу его по порядку.



На старте прыгайте на деревянную площадку и сразу с нее на лист (все деревянные площадки на этом этапе обваливаются под вами).

С этого листа прыгайте вправо и забирайтесь на самый верх.

Вместе с листом двигайтесь вправо, при первой же возможности прыгайте на площадку, а с нее опять на лист.

Перепрыгивайте на следующую площадку и быстро перебирайтесь на лист.

Отсюда прыгайте на следующий лист и двигайтесь на нем вправо, стоя на правом краю. Когда лист начнет падать, вы упадете вместе с ним и окажетесь на другом листе. Сразу прыгайте вправо – на следующий лист.

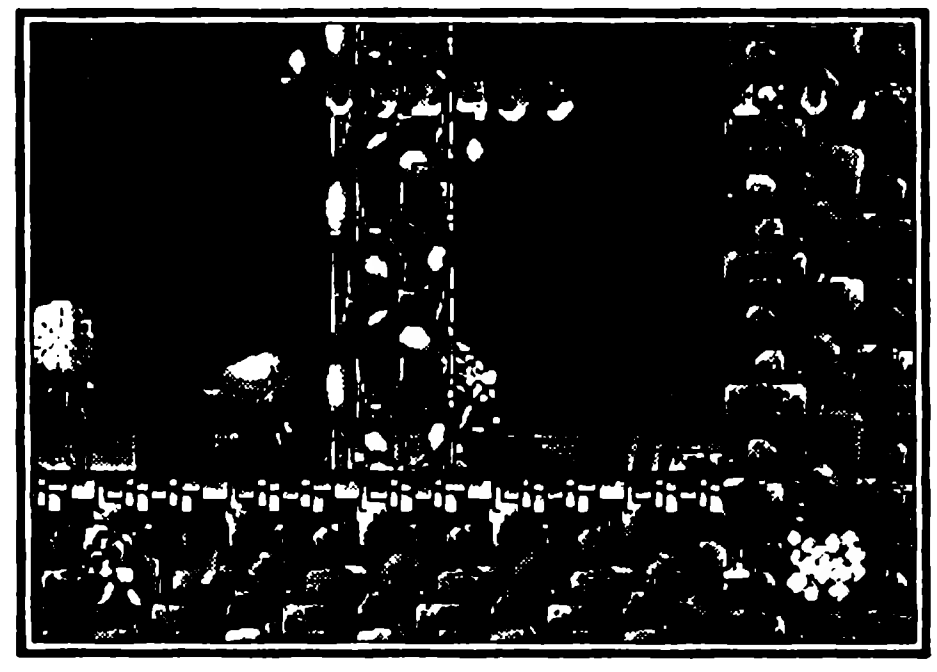
Теперь прыгайте дальше и сразу же еще раз, потому что лист под вами обрушится.

На том листе, на который вы попадете, двигайтесь вправо, пока не увидите бутылку. Прыгайте к ней, как только это станет возможным, и сразу используйте полученный полет, чтобы не упасть вниз.

Взлетайте на самый верх и опускайтесь на каменную площадку. Выход близко – просто идите влево, сбивая пауков и солдат, пока не доберетесь до бутылки.

**Этап 6**

Этот этап сделан, вероятно, для того, чтобы вы могли расслабиться после прохождения предыдущего. Он настолько простой и короткий, что даже не верится.



Просто идите вправо, сбивая солдат и растения-людоеды (они начинают двигаться к вам, когда вы подойдете достаточно близко).

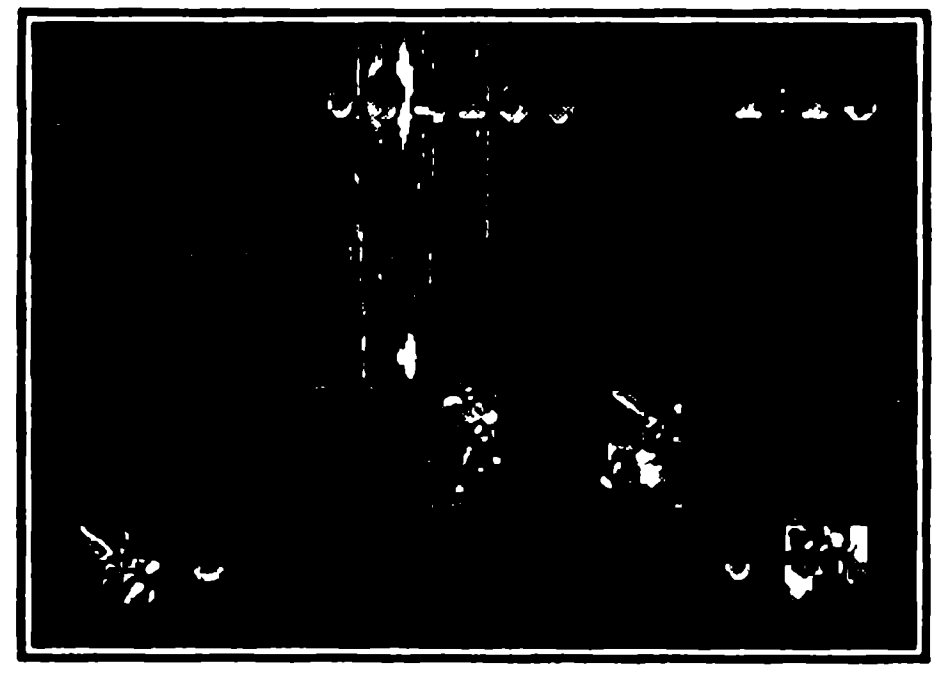
Большие растения плюются ядом в ту сторону, куда развернуты, поэтому старайтесь миновать их как можно быстрее.

Когда дойдете до высокой стены, подойдите к ней вплотную и используйте облако, чтобы забраться на площадку слева (облако надо бросать, стоя лицом к стене).

Поднявшись по площадкам наверх, пройдите за растение влево и возьмите бутылку. Вернитесь обратно к растению, используйте полет и летите как можно выше до конца вправо – там будет финальная бутылка.

**Этап 7**

Тоже не очень сложный этап. Здесь всего одно трудное место, примерно посередине этапа. Маршрут только один, поэтому подробно описывать его я не буду.



Внимательно смотрите на потолок – иногда там видны камни желтого цвета, которые падают вниз при вашем приближении.

Нажимайте кнопки, чтобы стены поднимались и открывали проход.

Через первые шипы перебирайтесь, используя облако.

Взяв вторую бутылку (возле правого края этапа), вы должны использовать облако, чтобы забраться наверх, но бросать его надо очень точно, иначе вы или не допрыгнете до него, или не сможете попасть с него наверх. Во время броска лучше стоять немного правее стыка двух деревянных плит, тогда облако появится там, где надо.

Поднимаясь по выступам наверх, прыгайте на самый край выступа, чтобы вас не задели падающие сверху камни. Чтобы увернуться от тех камней, которые катятся на вас, надо прыгать вправо, а в воздухе смещаться влево, и они будут проскакивать под вами (чтобы это сработало со вторым камнем, спуститесь на один уступ вниз, иначе ударитесь головой об потолок и ничего не выйдет).

Поднявшись по уступам, вам останется только проползти влево по узкому коридору, избегая камней и шипов, которые то опускаются, то поднимаются.

**Этап 8**

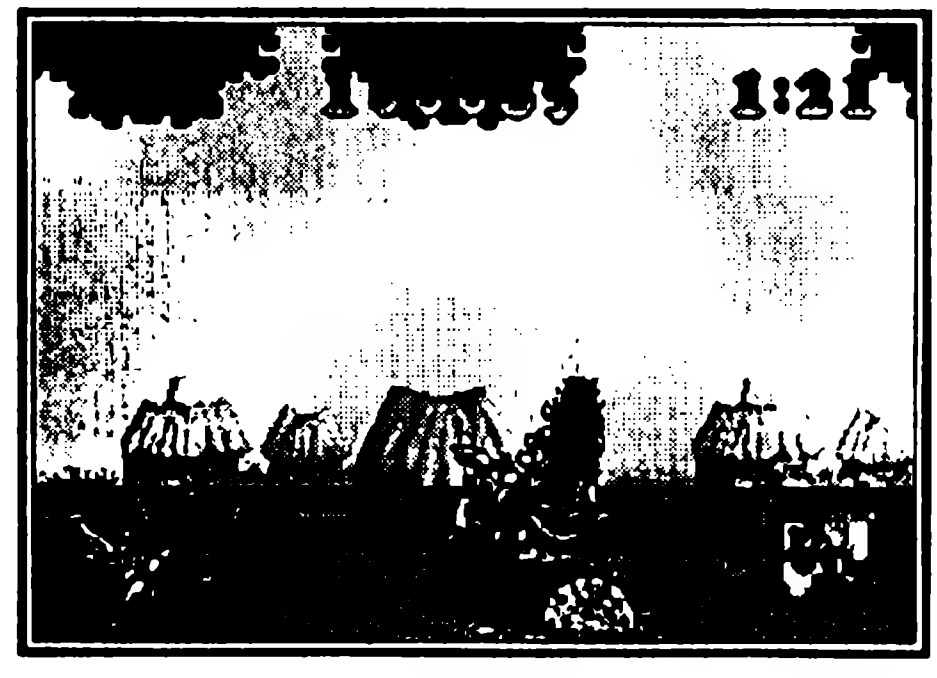
Начало этапа не трудное и даже приятное из-за хороших призов, но вот завершить его непросто.

Пройдя вправо, упав вниз и сбив солдата, сходите влево, чтобы забрать ценные призы, после чего возвращайтесь обратно, с помощью гриба поднимайтесь наверх и идите дальше вправо.

Миновав копьеметателя, вы можете перепрыгнуть провал и пройти вправо, чтобы собрать еще призы, но лучше этого не делать, потому что времени у вас совсем немного. Сразу падайте вниз, а потом еще раз – на площадку, которая расположена справа.

Отсюда все время двигайтесь вправо. Когда доберетесь до лиан, прыгайте по площадкам, предварительно очищая их от солдат полученными снарядами. После того, как доберетесь до края лиан (лучше весь путь по ним проделать поверху), прыгайте как можно дальше вправо. Вы упадете за камнем, в котором прячется лучник.

Теперь вы должны продвигаться вправо, забираясь по площадкам все выше и выше и избавляясь от врагов (лучше сначала пройти до края площадки, а уже потом запрыгивать на ту, которая расположена выше). Когда вверх станет двигаться никак, идите вправо, и скоро доберетесь до финальной бутылки.



**Этап 9**

Это опять босс, причем самый легкий, если вы сможете достаточно быстро колотить по кнопкам. Как только вы окажетесь на бревне рядом с врагом, нажимайте как можно быстрее кнопки «вправо» и «удар» (вместо «вправо» можно нажимать «влево», а вместо «удар» можно нажимать «прыжок», если вам это удобнее). Неважно, в какой именно ком-

бинации вы будете нажимать кнопки, главное делать это как можно быстрее. В случае успеха вы будете двигаться на бревне вправо, и загнав врага в угол, он свалится в воду. Если же бревно поплывет влево, то у вас проблемы – заплыв в угол, вы свалитесь в воду и потеряете жизнь.

## Уровень 4. Germany / Германия

### Этап 1

На этом этапе есть несколько развилок, в результате чего можно получить разные призы. К тому же в решетках есть невидимые проходы и провалы, куда легко свалиться. Однако в целом это совсем не сложный этап.

Сбив собаку, бегите вперед не останавливаясь, потому что толстые тетки, мимо которых вы будете пробегать, взрываются.

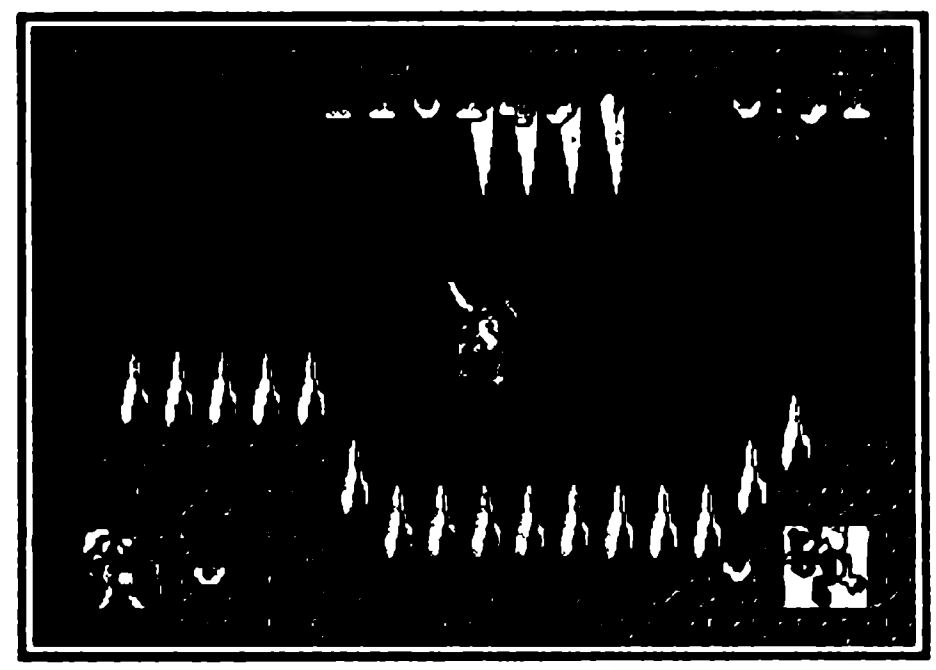
Выбравшись наверх и избавившись от гномов, берите серп и бегите под прикрытием неуязвимости вперед, игнорируя врагов и собирая призы. Если не будете задерживаться, то без проблем доберетесь до правой стороны этапа. Забрав призы в самом углу, сбивайте воина и падайте в провал слева.

Чтобы избавиться от тетки, стоящей на отдельной площадке, падайте к ней и сразу выпрыгивайте налево. Когда она взорвется, возвращайтесь на эту площадку, подождите, пока внизу исчезнет огонь и, не останавливаясь, двигайтесь влево, чтобы пройти сквозь решетку.

Все монетки вы ухватить не сможете, поскольку под ними расположен провал. Берите, сколько сумеете, упав вниз, пройдите вправо, чтобы упасть еще ниже, а потом идите влево. Направо тоже есть ход, но призов там очень мало, а риск большой, потому что проскочить огонь непросто.

До финальной бутылки пройти осталось немного, но путь не самый легкий. Вы должны прыгать по вращающимся крестам и успевать убираться с них прежде, чем они сбросят вас вниз. Третий и четвертый крест еще сложнее. Они обваливаются вниз, как только вы на них наступите, поэтому на них можно задержаться лишь ненадолго – сделать пару шагов влево и сразу прыгать дальше.

**Этап 2**

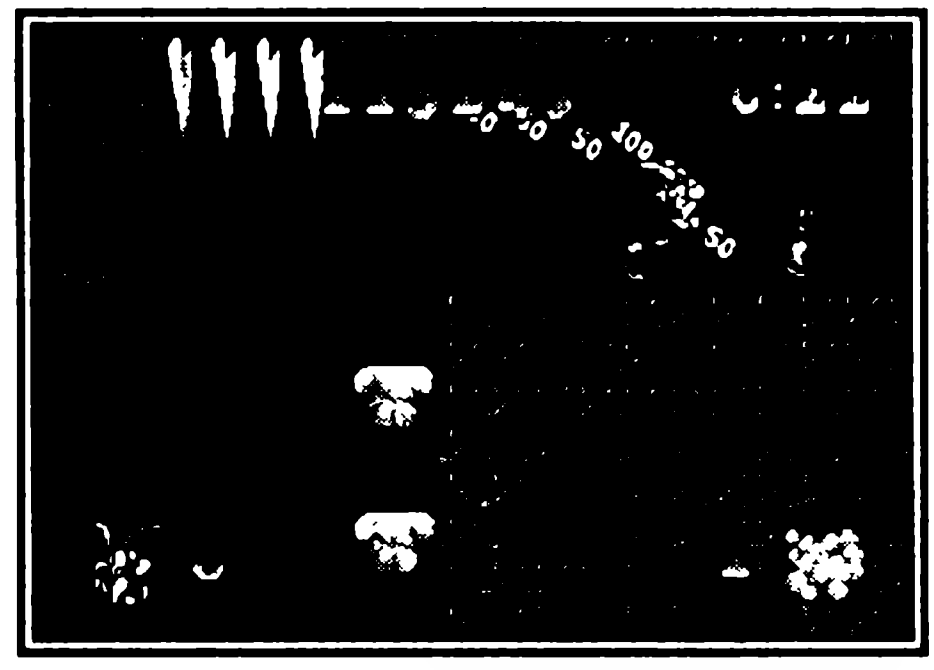


Очень неприятный этап, на котором вам пригодятся ваша ловкость и реакция.

Избавившись от врагов, прыгайте на гигантскую птицу, но почти сразу вам нужно будет прыгнуть с нее дальше, чтобы не упасть вместе с ней вниз.

Отталкиваясь от пружины, прыгайте через елку так, чтобы попасть на облако, и сразу прыгайте дальше, к монеткам, потому что облако обвалится. Учтите, что елок касаться нельзя – потеряете здоровье.

Опять оттолкнувшись от пружины, прыгайте на облако, потом на второе, а потом на птицу. На ней вам предстоит довольно длительный полет, во время которого вы должны перепрыгивать макушки самых высоких елок, чтобы не потерять здоровье.



Когда перед вами появится стена с двумя проходами, приготовьтесь прыгать, потому что долетев до нее, птица упадет вниз. Лучше выпрыгнуть наверх и тут же убраться подальше от тетки – наверху можно взять курицу. Если вы сумели попасть наверх, то, забрав курицу, падайте вниз, смещаясь влево, чтобы не попасть на шипы (можно и не падать, а сразу прыгнуть на птицу, но тогда вам может не хватить облаков, чтобы завершить этап). Взяв бутылку, используйте облако, чтобы влезть на птицу, не потеряв здоровья. Пролетев на ней совсем немного, прыгайте в проход и берите еще одну бутылку.

Используйте полученную возможность летать, чтобы преодолеть коридор, покрытый шипами.

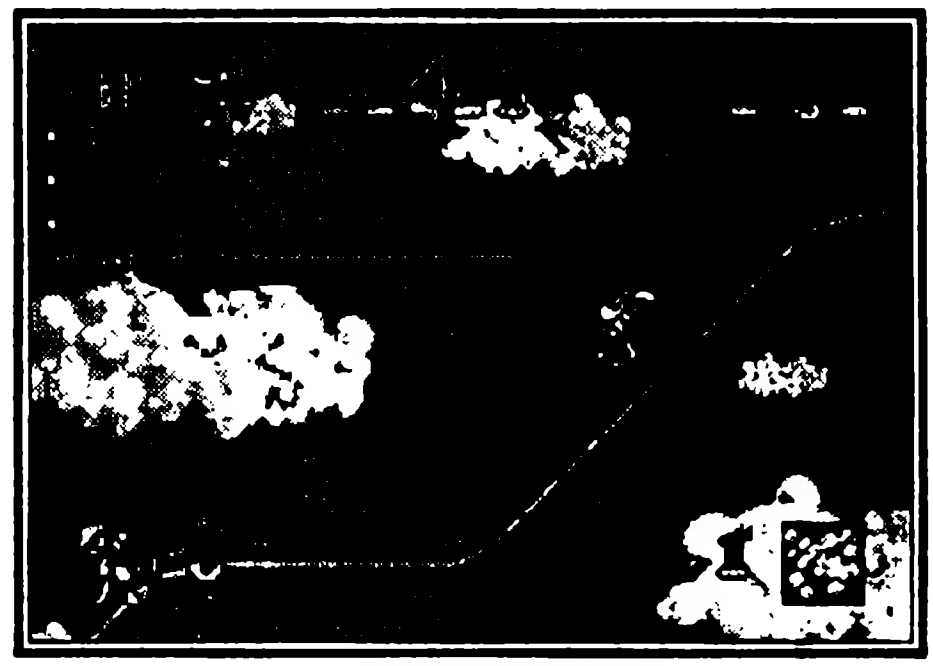
Миновав его, вам понадобится изрядная ловкость, чтобы пройти дальше. Бросьте облако на шипы, прыгайте на него, а потом на то, которое расположено выше. Теперь, не задерживаясь, прыгайте по облакам вправо. Задерживаться или касаться елок нельзя. Добравшись до пружины, перелетайте с ее помощью елку, и попадете на твердую землю.

Вам осталось совершить последний рывок. Бросайте облако на шипы, прыгайте на него, потом еще на одно, потом спускайтесь на три облака, расположенных рядом. Бегите по ним вперед и на ходу бросайте еще одно облако. Как только оно появится возле стены, перепрыгивайте на него. Если сумеете с него забраться наверх – хорошо, если нет, используйте еще одно облако. Выбравшись на твердую землю, забирайте призы и финальную бутылку.

**Этап 3**

Более чем тяжелый этап. Это лабиринт, в котором вы должны найти дорогу. При этом времени отведено мало, поэтому блуждать нельзя. Враги новые и тоже неприят-

ные. Топоры можно отбивать ударом кулака, а вот с летящей колбасой поделать ничего нельзя – только присесть там, где это возможно. Если хотите, можете побродить здесь в поисках призов (хотя единственный ценный приз на этом этапе – жизнь). Я же предлагаю вам добраться до финальной бутылки за считанные секунды, не утруждая себя поисками пути.



Итак, от старта пройдите немного влево, запрыгните на уступ и сбейте викинга, швыряющего топоры.

Теперь запрыгивайте еще выше и идите влево. Сбив большого викинга и оказавшись на развилке, идите вправо по самому верхнему пути, пока не появится площадка слева.

Запрыгивайте на нее, сбивайте викинга, подойдите вплотную к стене и используйте облако. Выбирайтесь наверх, пройдите немного вправо, заберитесь на уступ и берите финальную бутылку.

Прежде чем покидать этот этап, вы можете сходить от финальной бутылки влево, сбивая всех врагов подряд. Когда упадете немного вниз, пройдите вправо, до того места, где несколько сосисок лежат одна на другой. Идите самым нижним путем влево, и сможете взять жизнь. После этого возвращайтесь обратно так же, как пришли сюда, и забирайте финальную бутылку.

**Этап 4**

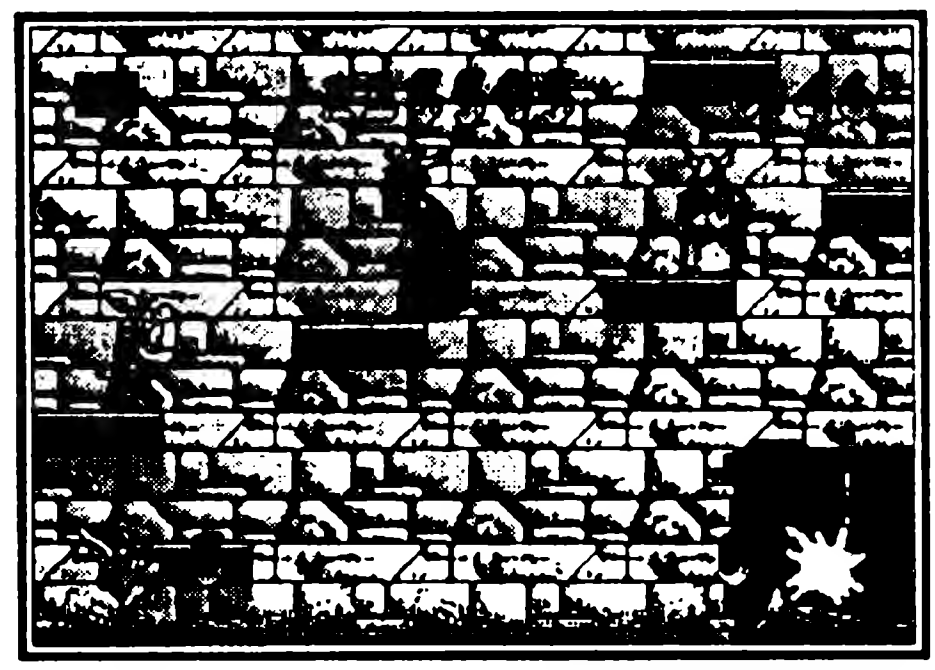
Довольно простой этап, на котором вам надо всего лишь пройти слева направо, избегая неприятностей. Большие снежные комки, которые катятся на вас, разбивайте ударом кулака, а потом ждите, пока улетят три комка поменьше – они тоже опасны. Также опасайтесь молний, которые бьют иногда из облаков. Есть еще солдаты, которые маскируются под снеговиков, но если вы воспользуетесь моим советом, то они не будут представлять для вас проблемы.

А совет такой: когда доберетесь до мужичка, который курит огромную трубку, запрыгните в нее (в трубку). Вас подбросит наверх, и вы окажетесь на облаках. Прыгайте вправо и собирайте там призы, а потом прыгайте по облакам влево, собирая монетки, пока не доберетесь до бомбы. Взяв ее, сразу бегите вправо, нигде не задерживаясь. Вашей неуязвимости как раз хватит на то, чтобы вы без потерь добежали до финальной бутылки, разнеся по пути всех врагов.

**Этап 5**

Это последний этап этого уровня, но босса здесь нет. Вы должны подняться по площадкам на самый верх, а за вами по пятам будет подниматься вода – если замешка-

етесь или свалитесь вниз, то потеряете жизнь. Есть один нехитрый способ облегчить себе жизнь, но он сработает только в том случае, если вы хорошо справляетесь с управлением на больших скоростях. Сразу на старте падайте вниз с левой стороны и берите бомбу. Теперь вы двигаетесь намного быстрее и от воды убежать легче, но если где-то вы не успеете прыгнуть, то свалитесь вниз.

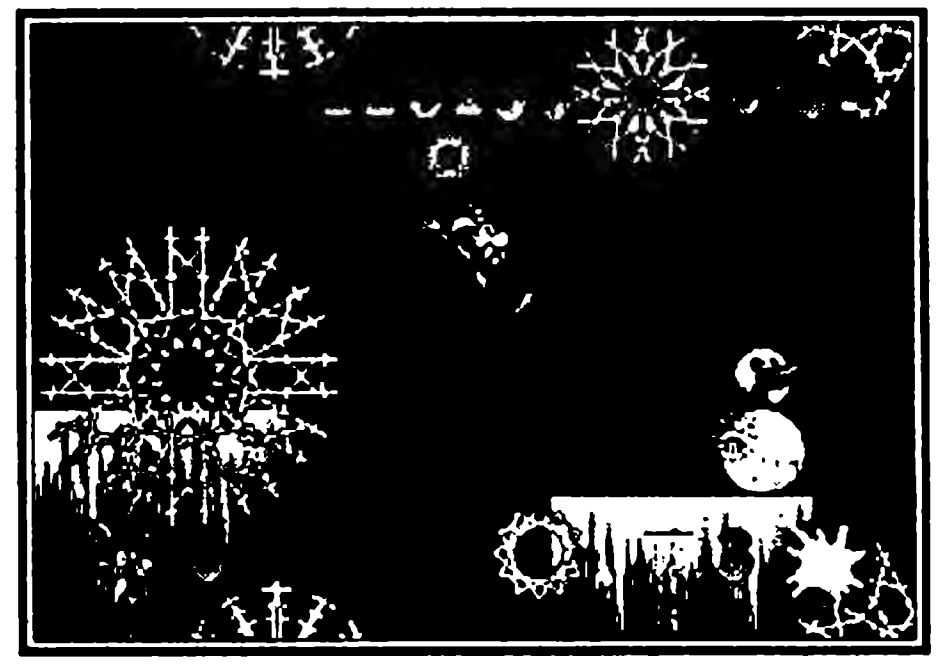


Действия бомбы вам не хватит на то, чтобы подняться до самого верха, но от воды вы оторветесь. Добраться до группы призов, которые сложены под карнизом, будет уже несложно. Схватив, что успеете, используйте полет и поднимайтесь наверх (карнизы надо облетать, они вас не пропустят). Если в запасе есть немного времени, можете собрать монетки, если вода уже совсем близко – хватайте финальную бутылку.

## Уровень 5. Roman Galley / Римская Галера

### Этап 1

Это был бы далеко не самый сложный этап, если бы не постоянно летящие снежинки, которые закрывают пол-экрана. Они очень мешают сосредоточиться и вообще хоть что-нибудь разглядеть.



Если не хотите на старте терять здоровье, то лучше всего действовать следующим образом: пройдите вперед и заберите наверху бутылку со снарядами. Потом спуститесь обратно и сбейте снеговика, который кидается своей головой. Встав на его площадку, вы увидите серп. Заберите его и под прикрытием неуязвимости идите поверху вперед.

Перепрыгнув первый провал и упав немного позже вниз, можете сходить влево и собрать монетки. К этому времени неуязвимость пропадет и вам опять придется воевать с врагами. Идите вправо и разбейте комок, но учтите, что он не разлетится на три маленьких комка, а рассыплется целой кучей, которая покатится к вам. Как только разобьете большой ком, прыгайте через остатки.

Когда дойдете до провала, через который надо прыгать, пропустите птицу, которая летит поверху, иначе во время прыжка заденете ее.

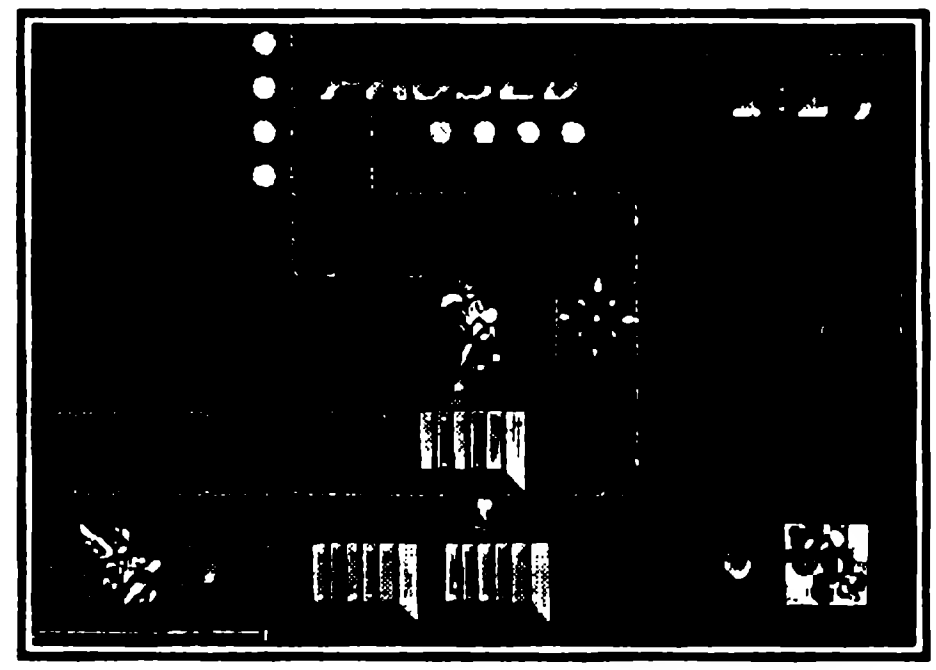
После того как собьете снеговика, отстреливающего голову, продолжайте двигаться вперед, но не прыгайте. Вы попадете на нижний ярус, где сможете получить сердечко. После этого идите дальше вправо, но опасайтесь сосулек, которые будут падать сверху при вашем приближении.

Когда станете спускаться с горки, собирая монеты, и дойдете до развилки (можно идти дальше вниз, а можно запрыгнуть на горку, ведущую вверх), лучше всего собрать монетки, которые остались, а потом вернуться назад и пойти верхом. Отделавшись от большого комка, вы сможете взять бомбу и без приключений добраться до финальной бутылки. Только не разгоняйтесь сразу, как возьмете бомбу, а то не успеете перепрыгнуть провал. Перепрыгнув его, спокойно бегите вперед до самого конца.

**Этап 2**

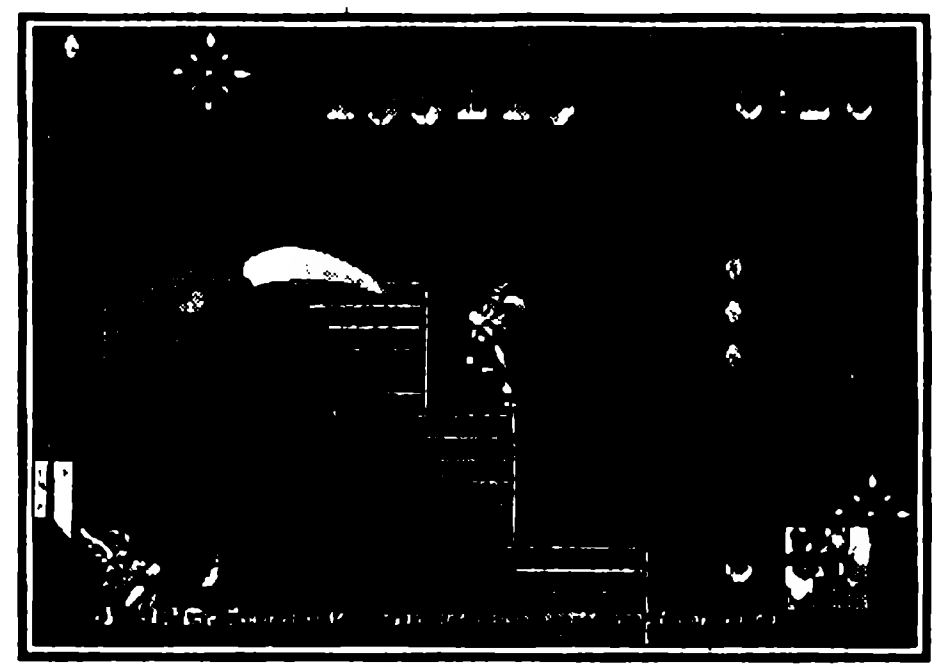
На этом этапе вам не понадобятся ни ловкость, ни реакция. Все, что здесь надо, чтобы выжить – точное знание того, где и как встать, чтобы не получить по голове тяжелым шаром.

Избавившись от солдат, можете забрать справа бутылку со снарядами, но это немного опасно, а снаряды вам все равно практически не нужны, так что можете не рисковать.



Запрыгивайте на платформу, которая выглядывает слева, и она двинется. Именно на ней вы проделаете большую часть пути по этому этапу.

Для начала встаньте поближе к левому краю. Стойте так, пока платформа не поднимется вверх и не поедет вправо. Тогда подойдите ближе к центру и сбейте солдата, как только он появится. Не спешите прыгать на площадку – пусть сперва шар уберется вправо. Сразу после этого прыгайте через площадку и опять становитесь на платформу. Вторую площадку преодолевайте, как только появится возможность.



Как только проскочите ее, подойдите как можно ближе к левому краю платформы, иначе вас зацепит шар. Когда он отдалится, переместитесь ближе к центру и присядьте, чтобы избежать другого шара.

Не прыгайте за монетками на площадки, расположенные слева, – отстанете от платформы и придется все начинать заново.

Проскочить следующее место без потерь мне не удалось ни разу. Сбивайте солдата, перебирайтесь через площадку, а потом через вторую. За это время шар дважды успеет ударить вас, но как этого избежать, я не знаю.

Теперь спрыгивайте на площадку с тремя монетками и дайте платформе уехать вниз. Дождитесь момента, когда почти рядом с вами (немного ниже и правее) появится

шар, который потом улетит обратно налево. Как только это произойдет, падайте вниз, чтобы упасть на платформу. Таким образом, вы избежите потерь, которые были бы неминуемы, если бы поехали вниз вместе с платформой.

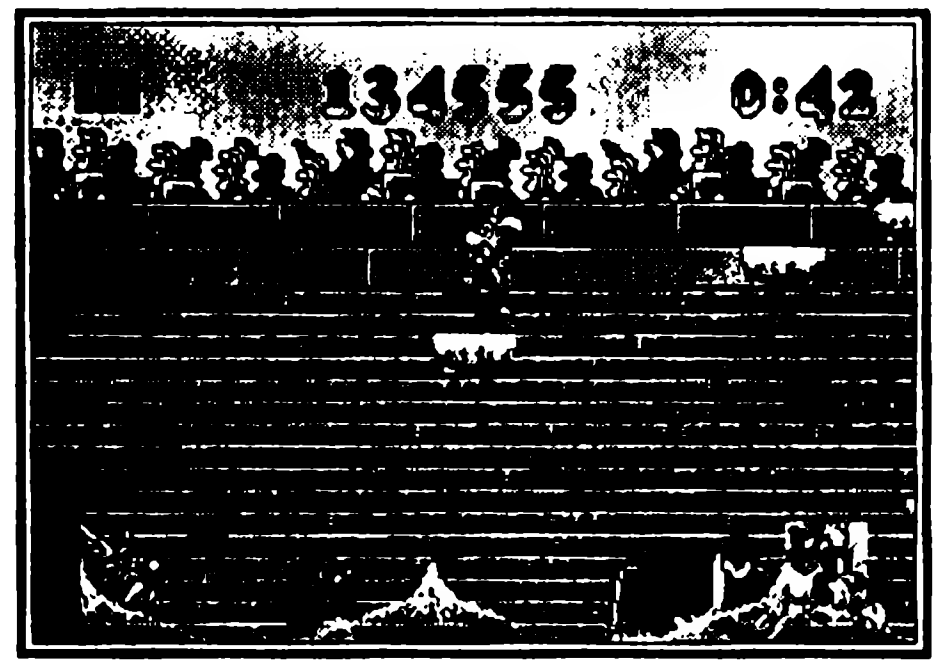
Больше описывать нечего до того момента, пока платформа не уедет за экран — все понятно и так. Чтобы забраться наверх, прыгайте на правый край рога дракона, и он подбросит вас вверх.

Чтобы без потерь забраться по уступам влево, начинайте это делать, как только над вами пролетит шар — тогда вы успеете подняться прежде, чем он зацепит вас.

Остановитесь напротив головы дракона и подождите, пока там не пролетит другой шар. Сразу после этого прыгайте на рог и в полете смещайтесь вправо. Вам осталось пробиться через нескольких солдат, чтобы добраться до финальной бутылки.

**Этап 3**

Абсолютно простой и очень короткий этап, если вы знаете, как его проходить. Вам надо перебраться по площадкам, висящим над водой, на другую сторону бассейна, где вас ждет финальная бутылка. На зеленых площадках можно стоять неограниченно долго, а желтые очень быстро исчезают, когда вы на них наступаете.



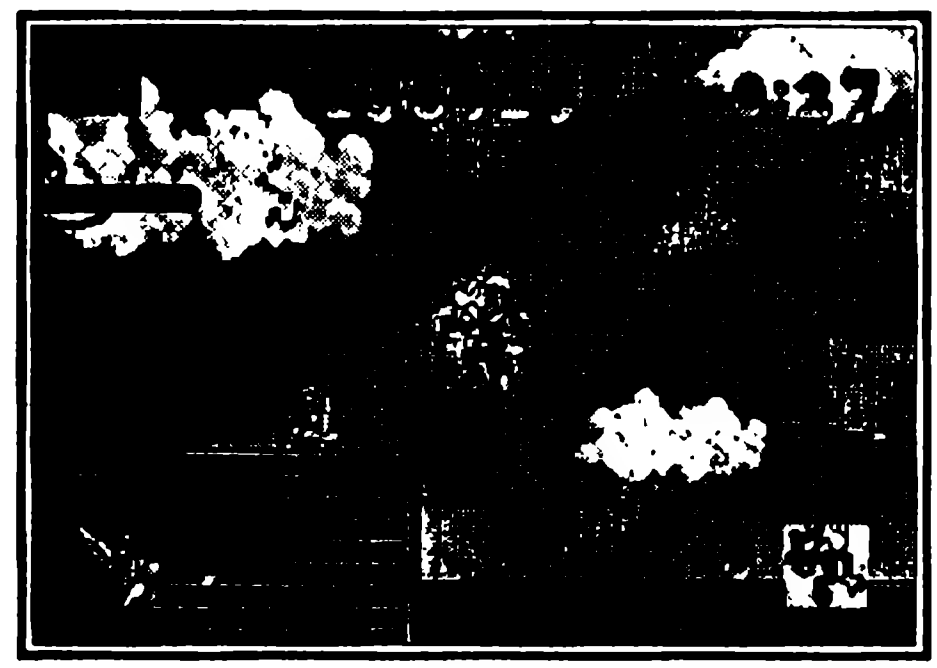

Место, где можно потерять здоровье, всего одно. После того как вы проскочите две желтые площадки и окажетесь опять на зеленой, вы должны успеть перебраться дальше по головам тюленей, иначе вас ударит хвост гигантской рыбы. Прыгать надо на голову второго тюленя, но с запасом — прыгайте в место его появления, как только высунется первый, а оттуда на следующую площадку.

Теперь прыгайте на ту площадку, которая расположена правее и выше, а потом забирайтесь на самый верх и двигайтесь влево. По желтым площадкам просто идите, а потом прыгайте за курицей.

Проходя вторую пару тюленей, не прыгайте на них — просто сойдите с площадки так, чтобы попасть одному из них на голову, и сразу прыгайте дальше.

**Этап 4**

На этом этапе жестко ограничено время. Сразу на старте берите серп и спускайтесь вниз. Игнорируйте врагов и бутылки и бегите вправо, пока не перепрыгнете провал, в котором бегают два солдата. Здесь ваша неуязвимость кончится и следующих солдат надо будет сбивать.




Забирайтесь наверх и идите влево, избегая копий, летящих сверху.

Не падайте в дыру, в которой висят четыре монетки, — попадете почти на самый старт.

Забрав курицу, прыгайте на перекладину слева – на ней финальная бутылка.

Проходя этот этап, можете собирать монетки, которые иногда попадаются, но помните, что времени дано совсем мало.

**Этап 5**

Вам надо всего лишь пробраться направо, прыгая по мачтам кораблей, которые охраняются копьеметателями. Кроме того, откуда-то снизу то и дело прилетают здоровенные камни, которых тоже надо избегать. Как и два предыдущих, этот этап короткий и не очень сложный.

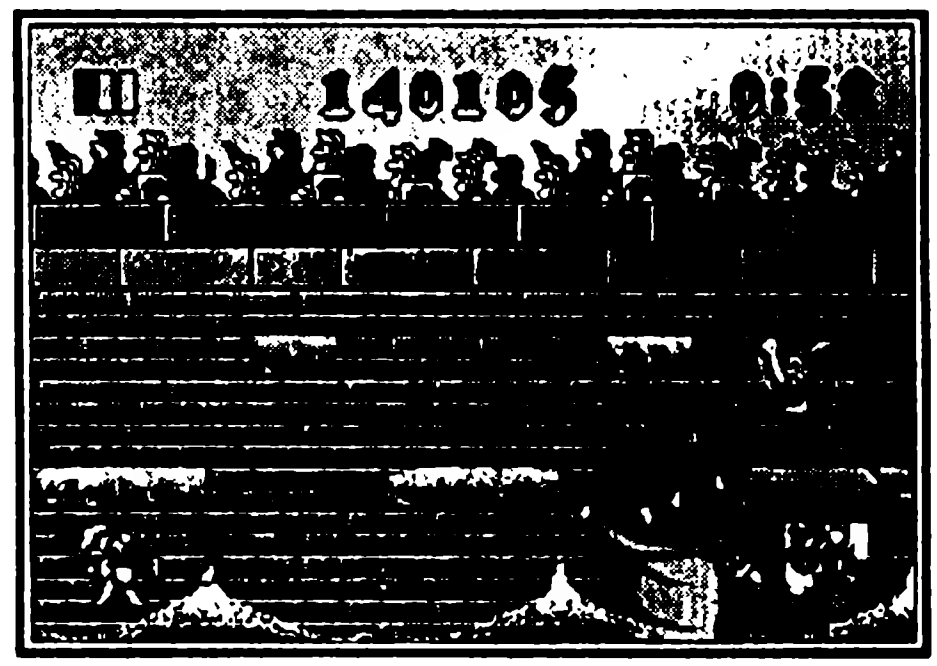
Для начала заберитесь на самый верх, прыгая с одной мачты на другую.

Добравшись до птицы, перелетайте с ее помощью вправо, но прыгайте на мачту, как только появится возможность, иначе упадете вниз вместе с площадкой.

Перепрыгивайте на соседнюю мачту и падайте вниз с левой стороны, смещаясь вправо, чтобы не улететь в воду. Теперь вам надо пробраться вправо, прыгая по вращающимся площадкам. Не задерживайтесь на них даже на секунду, иначе сорветесь.

Вам осталось подняться по вращающимся площадкам наверх – к финальной бутылке.

**Этап 6**



На мой взгляд, это один из самых неприятных этапов в игре. Вы должны одолеть гигантского крокодила, который выплывает из глубины, надеясь вас съесть. Стойте на одной из верхних площадок и ждите, когда он появится. Вы должны подобраться к нему сзади и ударить один-два раза, прежде чем он опустится обратно. Проблема в том, что ударить его надо в движении (вытянутой рукой), но при этом вы почти всегда натыкаетесь на него и теряете здоровье, которое у вас кончается быстрее, чем у крокодила. Если же вы
будете медлить и стараться бить аккуратнее, то вам не хватит времени, отведенного на прохождение этого этапа.

Никаких определенных советов дать нельзя. Разве что только один – стойте на правой площадке, тогда вам будет легче подобраться к врагу сзади (если он слева от вас, просто спускайтесь и бейте, а если он под вами, то перепрыгивайте его и опять бейте).

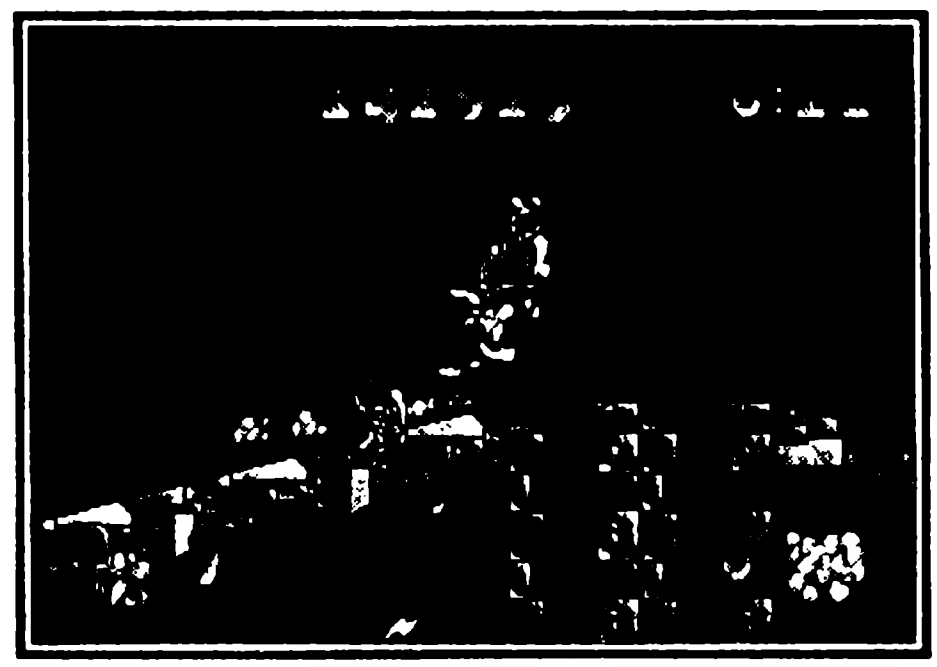
## Уровень 6. Rome / Рим

**Этап 1**

Опять простой (если не примитивный) этап. Возьмите бутылку со снарядами, уничтожьте стену, на котором она стояла, и получите облако. Используйте его, чтобы пе-

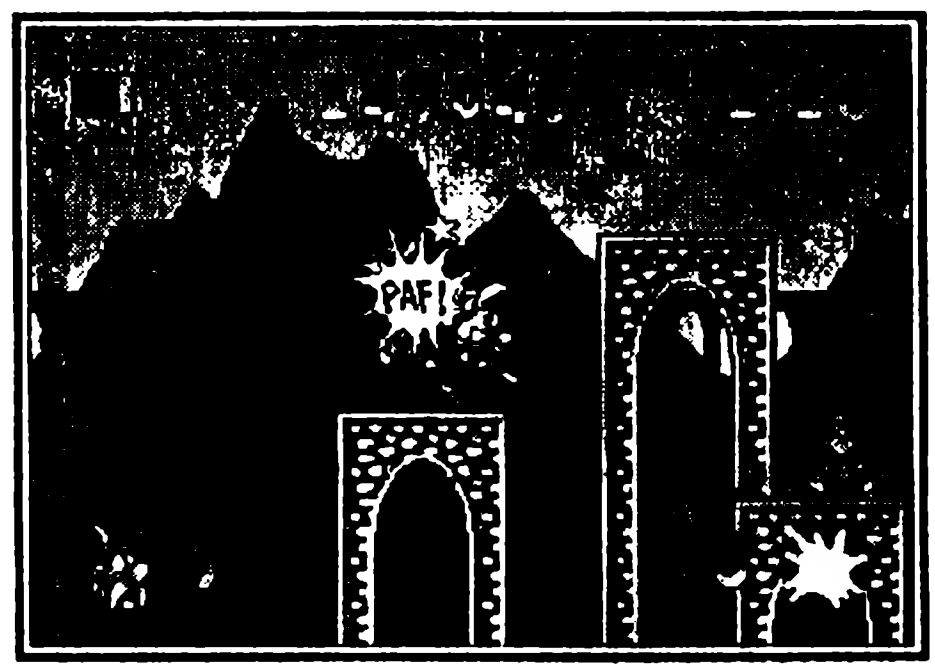
ребраться направо, возьмите бомбу и со всех ног бегите вперед. Без приключений вы доберетесь до финальной бутылки, сбив попутно кучу солдат.

Одно замечание: бросать облако нужно, стоя достаточно далеко от стены, иначе вы не сможете на него запрыгнуть. Становитесь немного правее середины стартовой площадки.



**Этап 2**

Возможно, есть разные пути для прохождения этого этапа, но я предлагаю вам следующий. От места старта сходите вправо и возьмите бутылку со снарядами. После этого падайте вниз, смещаясь в сторону, чтобы оказаться между колоннами справа от потока воды.

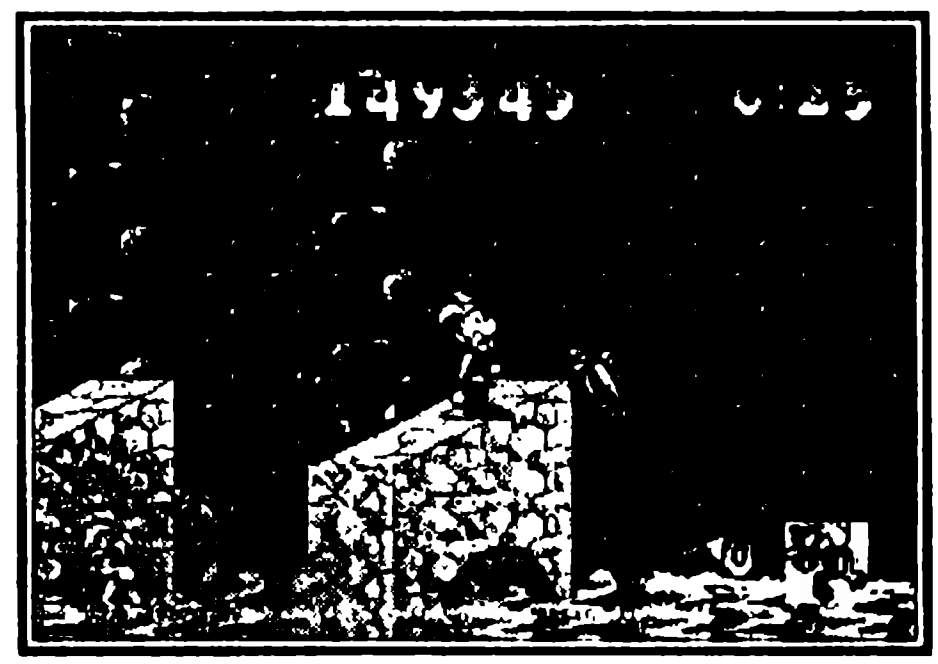



Забирайтесь по уступам наверх и идите вправо, сбивая солдат.

Спустившись с горки, снарядом сбейте солдата на другой стороне провала и прыгайте туда.

С помощью облака заберитесь на колонну и сбейте еще одного солдата.

Забравшись к копьеносцу, прыгайте направо и забирайте бутылку со снарядами, после чего возвращайтесь обратно, сбивайте солдата слева (лучше прыгнуть к нему и ударить кулаком) и занимайте его место. Совершив два прыжка вправо (опасайтесь лучника, который прячется на краю), идите вперед, сбивая солдат.



Когда спуститесь с высокой горы, сбивайте солдата снарядом, прыгайте через провал – и вы у цели.

**Этап 3**

Просто идите вперед, сбивая крыс, избегая рыб и того, что выливается из труб.

На мешки, которые выглядывают из воды, становитесь спокойно – они покачиваются, но здоровья вы не потеряете. Всего такие мешки попадутся вам три раза. Только во втором случае с одного мешка на другой надо перепрыгивать. В двух других местах можете просто идти вперед.

**Этап 4**

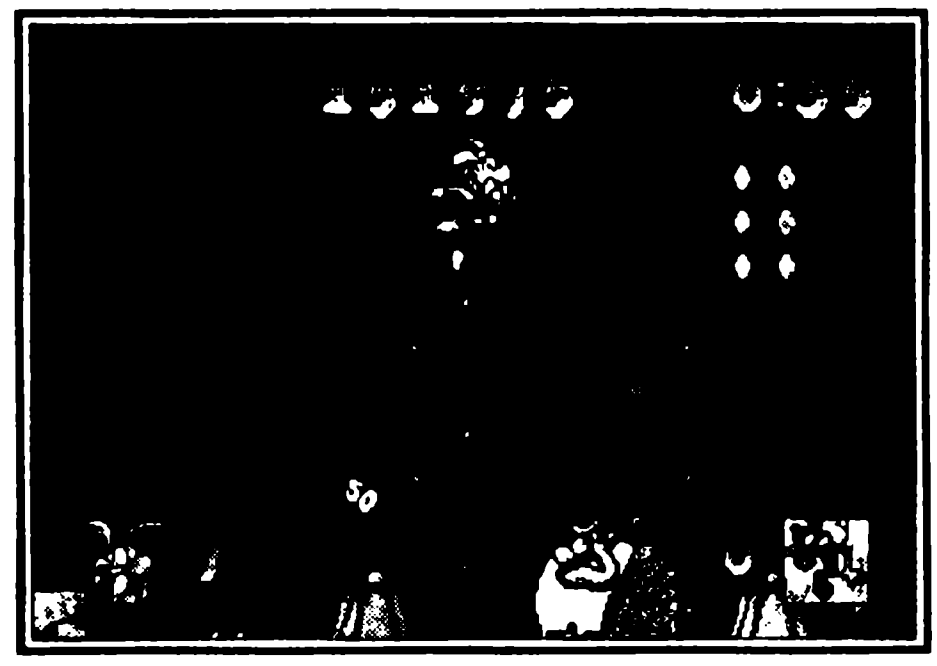
После канализации, по которой вы бродили на прошлом этапе, вы угодили прямо на пиршественный стол. Задание стало еще проще – пройдите до конца вправо, избе-

гая всяких предметов, которые бросают враги. На чьи-то ребра, лежащие на столе, наступать нельзя. От желе вы отскакиваете – используйте это, чтобы достать монетки или перепрыгнуть препятствие.

**Этап 5**

По сравнению с двумя предыдущими этапами, этот, конечно, сложнее, но если сравнивать его с тем, что вы уже преодолели, то это сущий пустяк.

Возьмите бутылку слева и идите направо, разбрасывая солдат и избегая копий и стрел. Чтобы преодолеть высокую стену, используйте облако. Спустившись с другой стороны, возьмите внизу серп, забирайтесь на строительные леса и прыгайте по площадкам вправо (чтобы запрыгнуть на первую статую, надо прыгать с самого края).



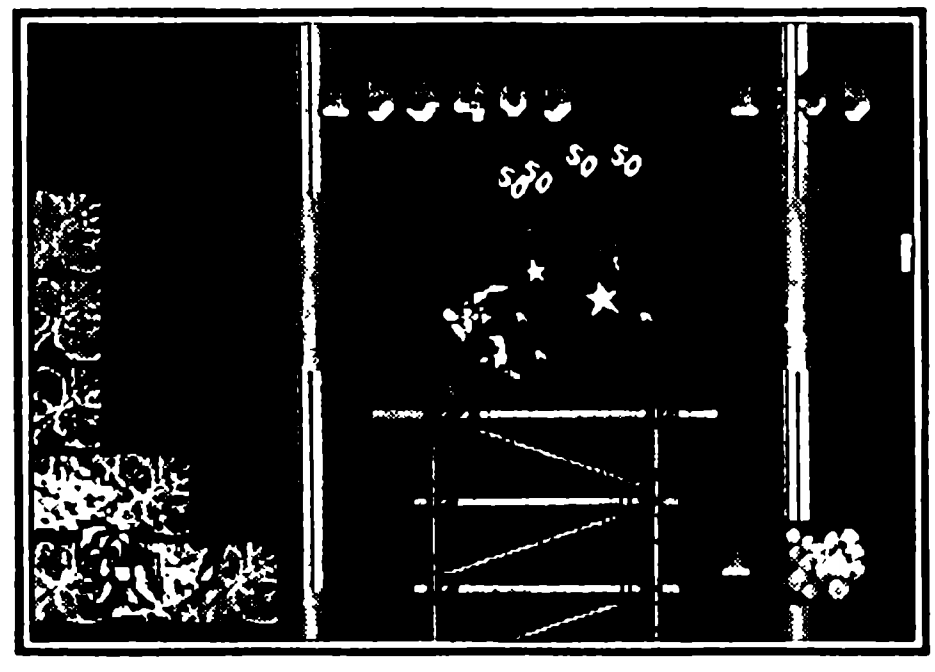
Добравшись до подъемника, поднимайтесь на нем вверх и прыгайте по площадкам теперь уже влево.

Оказавшись на твердой земле, продолжайте двигаться вперед, перепрыгивая маленькие шарики и ямы с шипами. Миновав их, вы доберетесь до финальной бутылки.

**Этап 6**

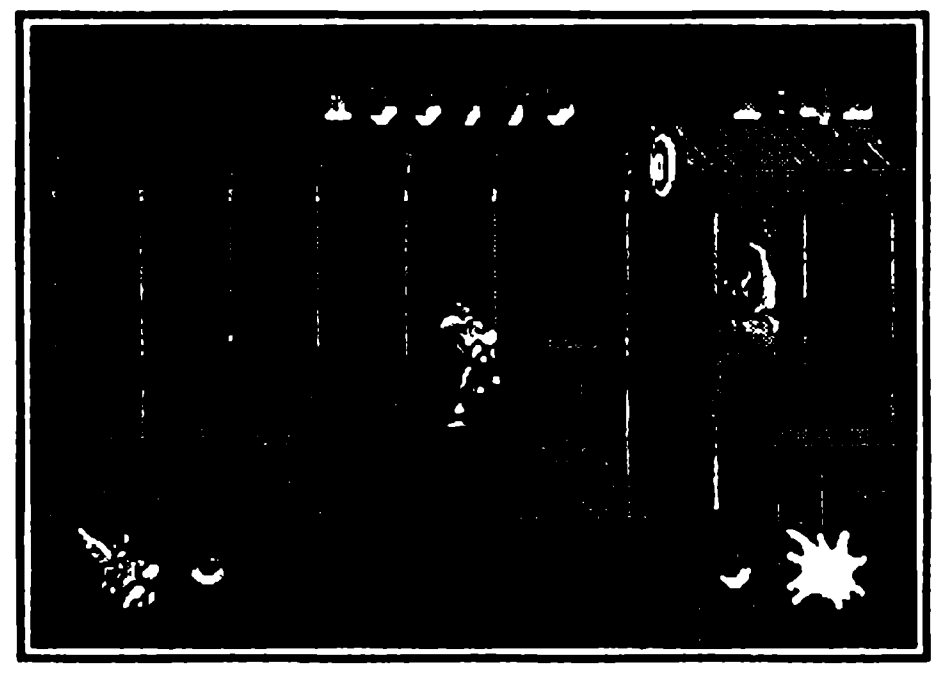
Последнее испытание перед боссом, но весьма серьезное: лабиринта нет, надо всего лишь пройти по прямой до самого конца, но есть одно место, которое трудно пройти.

Взяв бутылку со снарядами, идите вправо. Чтобы проскочить провал, который закрыт каким-то дядей, бросьте снаряд в мишень, приделанную над дядей. Если вы попадете точно, он упадет вниз и проход откроется. Второе такое место проходится так же.

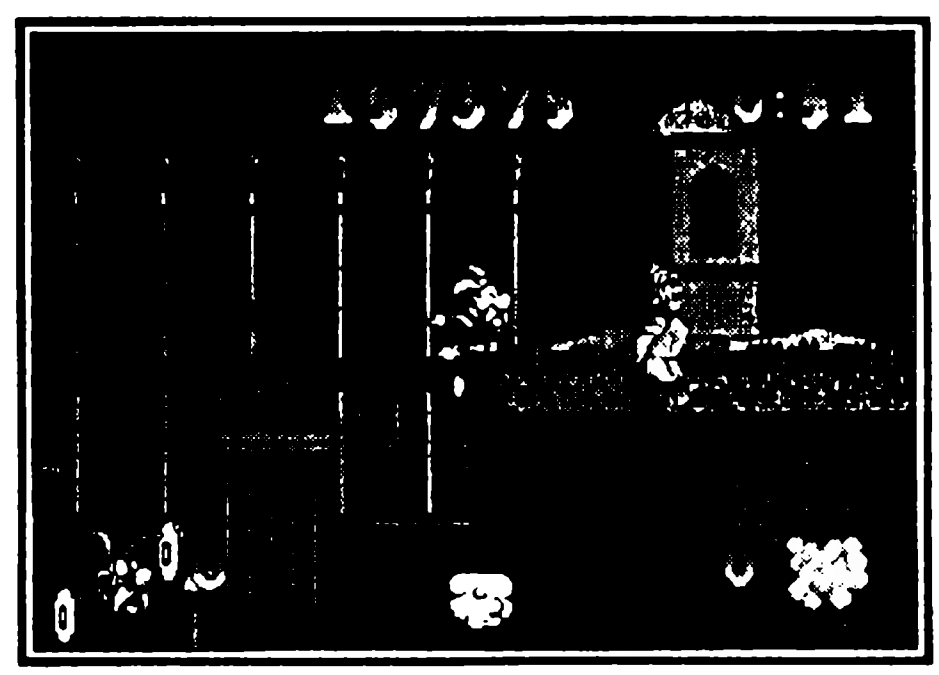


Чтобы пройти шипы, подойдите к ним поближе и бросьте вперед снаряд. Он собьет орех за шипами, и они уберутся в землю.

Следующее препятствие – высокая стена. Подпрыгните на круглом диске перед ней и вверх поднимется стена позади вас. Вернитесь обратно, запрыгните на площадку и нажмите второй диск, чтобы открылся проход дальше. Проблема в том, что запрыгнуть наверх довольно трудно, хотя здесь вы теряете только время. Прыгать надо с самого края, немного разбежавшись.

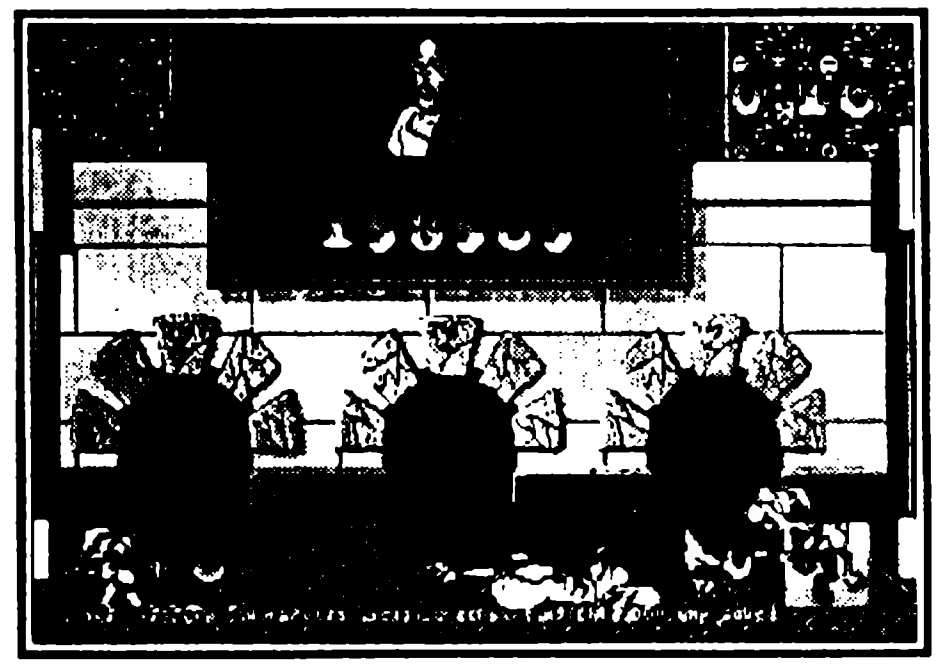


Самое опасное место расположено немного дальше. Сбив снарядом солдата на другой стороне пропасти, вы должны перепрыгнуть ее, а это так же непросто, как добраться до второго диска (только здесь вы рискуете жизнью).



Если вы сумели перепрыгнуть эту дыру, считайте, что этап пройден. Больше ничего сложного не будет. Просто идите вперед, разбрасывая солдат. На высокую стену забирайтесь с помощью облака, потом перебирайтесь через провал, предварительно сбив солдата, и все.

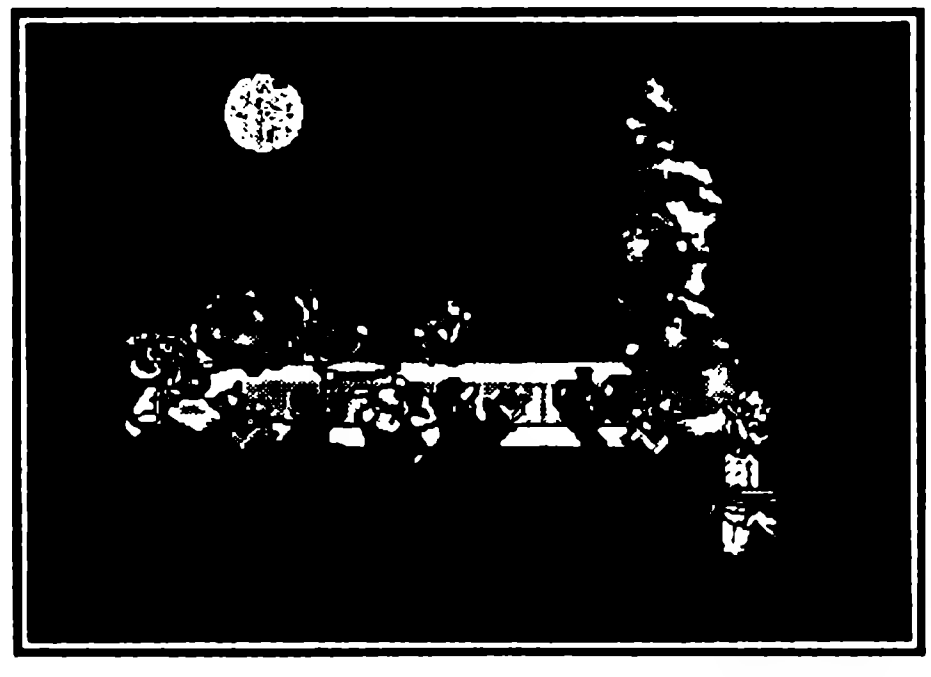
**Этап 7**



Последний этап последнего уровня. Чтобы Цезарь согласился отпустить пленников, вы должны сразиться на арене с двумя тиграми. Это не так сложно, как битва с крокодилом, так что особо можете не волноваться. Вам надо бить тигров по голове, когда они выглядывают из ниши, и не попадаться на их пути, когда они пробегают по арене. Один тигр всегда высовывается из левой ниши, второй – из правой. Стойте в углу и, улучив подходящий момент, бейте тигра. Когда избавитесь от одного, переходите на другую сторону и точно так же разбирайтесь со вторым. Не пытайтесь ударить тигра, когда он перебегает из одной ниши в другую, – это бесполезно.

Когда вы одолеете обоих врагов, этап завершится как обычно, но продолжения игры не будет. Вы увидите картинку, на которой галлы празднуют успешное возвращение своего друида, после чего сможете посмотреть на список создателей игры.

*Автор описания Сергей ПАВЛОВ*



# BATTLE TOADS

## БОЕВЫЕ ЖАБЫ

*RARE ● Количество игроков 2 ● Приключения*
*Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆*

***Ну очень старая игра, о которой все, наверное, слышали и скорее всего играли. Если не играли на Sega, то тогда хотя бы уж на Dendy. И, честно говоря, ее вариант для восьмибитной приставки вызвал у меня гораздо большее воодушевление. То ли потому, что эту версию делали после того, как вышли Боевые Жабы для Sega, то ли просто мои тогдашние впечатления были неправильными, но для Dendy игра была сработана намного более качественно: обилие красок, невероятное количество уровней, неведомое для тогдашней старушки качеством восемь бит, огромное разнообразие возможностей и игровых линий... Жаль, но на той приставке, для которой предназначено данное описание, того же самого не получилось, хотя в конечном счете обо всем судить вам, а не тем, кто ее делал.***

А ведь игра действительно стара, как мир. По мотивам ее уже было создано огромное количество игровых сериалов, в том числе и синтезный, объединивший сразу две игрушки – Battle Toads & Double Dragon: The Ultimate Team. Он уже был описан в одной из наших предыдущих энциклопедий, и занял в ней достойное место. Тут не обошлось одной лишь схожестью персонажей – даже сюжет тот же. Злодейка Королева Тьмы (Dark Queen) снова решила завладеть миром и наслала своих приспешников, а также похитила друга боевых жаб – третьего командос, Пимпла, и их подругу Ангелику. Но, естественно, не тут-то было – боевые жабы встали на пути.

## Управление

Кнопка Start – загрузка, пауза во время игры

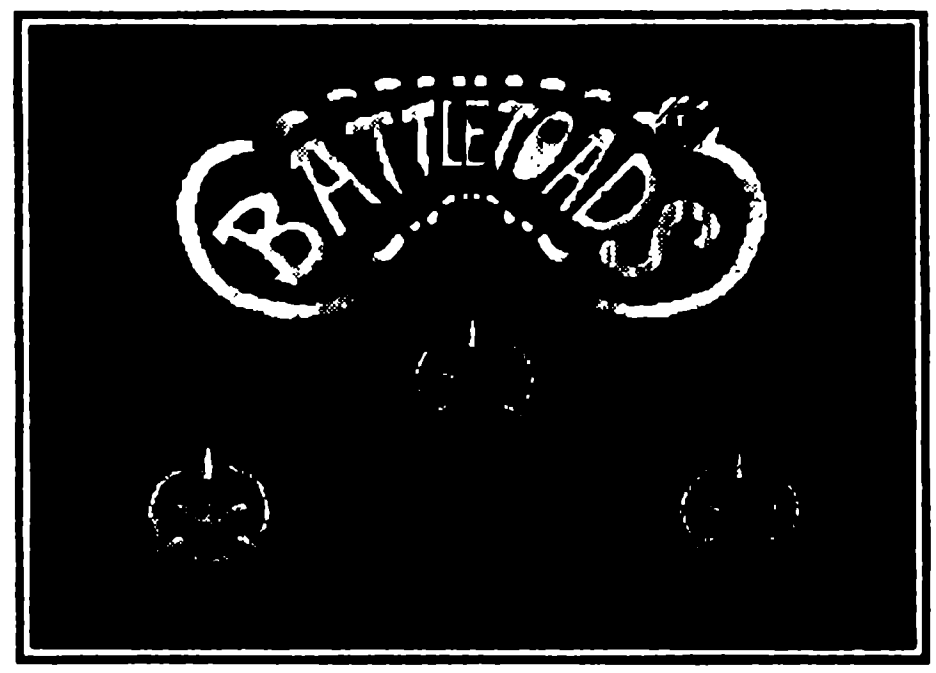
Кнопка B – удар, захват мух

Кнопка C – прыжок

Комбинация кнопок Start + ВВЕРХ – подключение второго игрока во время игры

ВПЕРЕД/ВПЕРЕД + B – супер-удар

Кнопки C + B – удар в прыжке




## Меню и загрузка

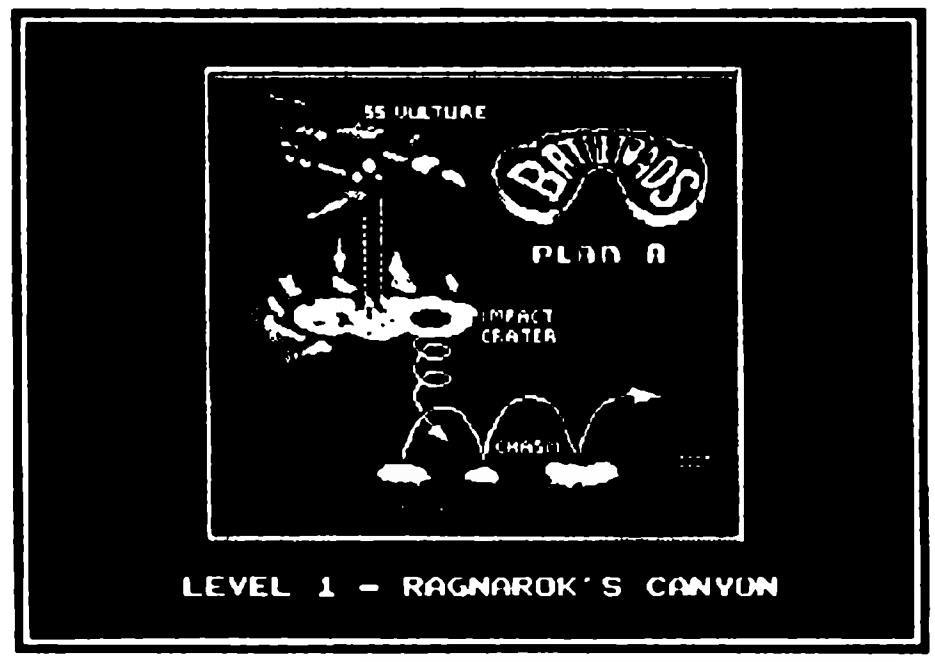
Загрузка игры осуществляется весьма просто – кроме выбора количества игроков вам не придется более ничего делать, иначе как нажимать кнопку Start. Единственное полезное, что вы можете извлечь для себя из начальных титров – это сведения о предстоящих вам злоключениях. Сначала на вас накинется со злорадными речами сама Королева Тьмы, после ваш глубокоуважаемый учитель даст вам необходимые наставления и расскажет, что же все-таки случилось, и что вас ждет в ближайшем будущем. Надо сказать, незавидное будущее у вашей жабы и, собственно, у вас. После словесных ужасов вы увидите задание на ближайшие три-четыре эпизода игры.

Экран игры содержит всего лишь три нужных вам параметра, отображающих состояние вашего героя. Все они располагаются в верхнем углу, для главного игрока – в

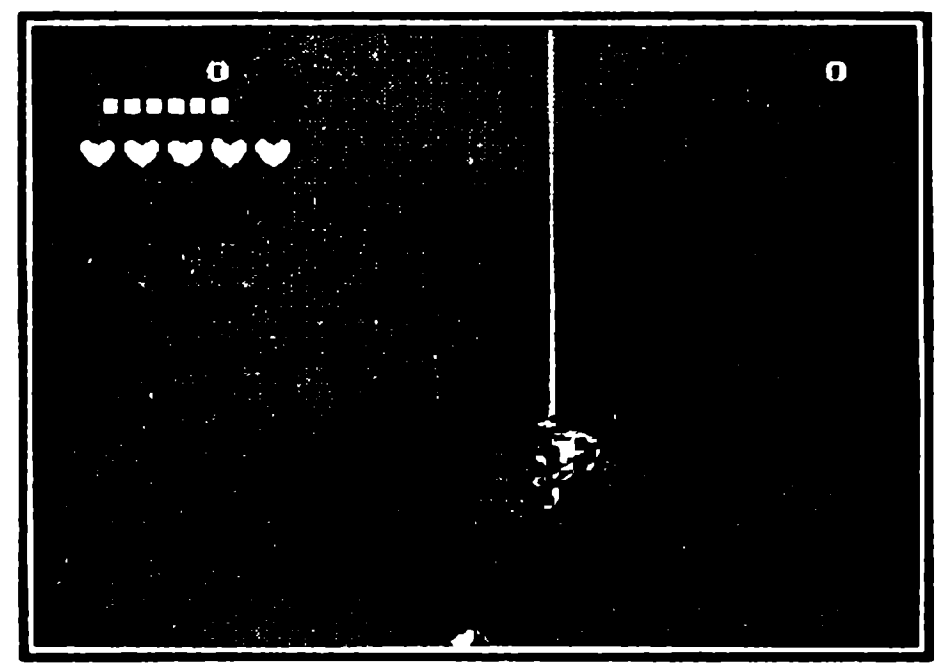
верхнем левом углу, для второго игрока – в верхнем правом углу экрана. С начала игры вам дается пять жизней, количество которых отображено в виде заполненных сердечек. Над полосой жизни располагается полоса энергии, где в шести клетках отображается ваша жизненная сила. Самая верхняя составляющая параметров игры – количество набранных персонажем очков.

## Прохождение

С начала игры вы получаете пять полных жизней, каждая из которых составляется из шести делений, располагающихся в левом верхнем углу, рядом с обозначением количества очков. Сама жизнь – сердце на шкале из пяти контуров сердечек. По другую сторону экрана располагается обозначение второго игрока. В том случае, если вы соберете количество жизней, большее, чем пять сердец, они все равно засчитываются, и будут использоваться полностью. По ходу игры герой сможет собрать также определенное количество очков, причем за каждые сто тысяч добавляется новая жизнь.




Герой игры с успехом используют суперприемы. Жабы с силой бьют противника локтем, а при добивании надувают свой зоб и бьют шипами, которые на нем расположены, либо сапогом. Использование их заметно облегчит вам жизнь. Также радует то, что в игре зачастую можно использовать в качестве оружия совершенно посторонние предметы, как, например, оторванный у вороны клюв. Часто попадающиеся на первом уровне и реже в дальнейшем роботы-ходули при уничтожении их разваливаются на три части – голова, которую можно бросать на противников, и две палки, короткую и длинную, чем можно великолепно орудовать в жаркой схватке. Иной раз можно оседлать розовенького дракона, который в этом случае начинает «работать» на вас и идет против своих же собратьев. В дальнейшем, по мере прохождения игры мы будем использовать в качестве средств передвижения веревки, пропеллеры, воздушные флаеры, серфинг-доски, различных животных и даже пресмыкающихся (змей, например). Естественно, что, чем дальше в уровни мы будем забираться, тем более трудна станет игра. Под конец от этих трудностей хочется выть на луну, но ничего не попишешь – взялся за гуж – не говори, как выражаются, будто не дюж...Поэтому главной своей целью вижу возможность желательно больше облегчить тернистый путь боевой жабы через царство мрака, а заодно и скрасить вам игровой процесс. В общем, поехали!



## Классификация врагов

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. Розовые гоблины | Естественно, розового цвета, но похожи больше на свиней, нежили на гоблинов, с такой окраской. Роста примерно с вас. | Обладают топорами, которыми размахивают, пытаясь вас порубить. | Нерасторопные, иногда не врубаются, куда нужно идти, чтобы вас побить. | В исключительных случаях могут полезть за вами на гору, и иногда очень быстро вдруг начинают бегать. | Естественно, лучший способ уничтожения - разбежаться и садануть шипами либо ботинком. Иногда помогают и просто удары руками. |
| 2. Синие гоблины | Точно такие же, как и предыдущие враги, но окрашены в другой цвет, а также имеют ряд других не очень благовидных отличий. | Оружие то же, что и у розовых свиней, то есть, прошу прощения, гоблинов - секира. | Вот слабостей у них поменьше, они весьма умны и расторопны, и не дадут себя в обиду. | Имеют свойство появляться в самый ненужный момент, да еще из-за спины, да к тому же довольно-таки быстро двигаются. | Те же самые рекомендации, что и в предыдущем случае. |
| 3. Драконы | Во всей игре их всего двое, да и те встречаются только на первом уровне. Отличить их от других врагов нетрудно - они летают. К тому же имеют ярко-розовый цвет. | Основное оружие - когти, которыми они пытаются подцепить вас. Но если вы оседлаете такого дракона, то узнаете, что он еще и умеет изрыгать пламя. | Получив удар по башке, такой дракончик сваливается в отключку, и тут нам представляется великолепный случай завладеть новым транспортным средством... | Нападают с воздуха, и иногда их не видно издали, что приводит к попаданию в их когти. | Драконы - одни изо всех врагов, которых иногда полезно не убивать. Сбив одного из них, вы сможете его оседлать и направить все его плохие качества себе на пользу. |

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 4. Робот-манипулятор | Появляется только в одном месте, в самом первом уровне, и уж его-то вы не пропустите, так как с него, собственно, начинается новый эпизод. | Оружие - двуствольный пулемет, изрыгающий шквал огня в вашу сторону. После каждой очереди выскакивает шарик. | Чрезвычайно неповоротлив, и вам, чтобы не попасть под пули, достаточно не появляться в его прицеле. | Иногда вдруг может разрядить в вас всю очередь там, где вы и не подозревали, либо приплюснуть вас шариком. | Просто, как раз плюнуть. Обыкновенно так подымаете шарики, вылетающие из его пулемета, и метаете их обратно. Трех точных попаданий будет достаточно, чтобы робот развалился на части. |
| 5. Вороны | Ну, ворон-то вы узнаете - это такие птицы черного цвета, сидят обычно на деревьях и каркают. | Собственно, оружия у них, кроме когтей, никакого. | Тупы, как и все остальные враги, и довольно-таки медлительны. | Если такая ворона зацепит вас, герой вполне может свалиться в пропасть и погибнуть. | Просто бейте их везде, где увидите ногами и руками. |
| 6. Вороны с большим клювом | Те же вороны, но обладающие очень длинным клювом, который... | и является их оружием. Им ворона запросто перекусит вашу веревку, если вы замешкаетесь. | Неповоротливы, и летают только по одной линии - горизонтальной. | Перекусив вам веревку, ворона обречет вас на гибель в бездне. | То же самое, просто пинаете ее ногами и руками, а от дохлой вороны заберите клюв, чтобы бить им остальных. |
| 7. Летающие роботы | Серого цвета, выскакивают вдруг из стенок колодца (первая карта) | Электрические разряды, довольно-таки опасные для жизни. | Если постараться, можно даже не обратить на них внимания, уничтожая супер-ударом. Они долго ждут, пока вы надумаете их пнуть. | Если такая птичка нападет все-таки на вас и ударит током, то гибель ваша не за горами, так как разряды очень сильны. | Прижмитесь к стене, раскрутитесь и ударьте робота со всей силы. |

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 8. Плотоядные цветы | Растут по краям колодца в первом уровне, выглядят как длинные членистые растения с большими кронами. | Зубы - вот их главное оружие, которым они и постараются воспользоваться, чтобы покоцать вас немного. | У них ограниченное пространство действия, так как растут они только по сторонам и не могут передвигаться, кроме как качать головой. | Ухватит вас такая тварь - и прощай, жизнь! Очень уж зубки сильные у них. | Уничтожение очень простое: разгоняетесь и бьете такую гадину шаром, либо с близкого расстояния ногой или рукой. |
| 9. Крысы | Пожалуй, единственные враги, которые встречаются на протяжении почти всей игры. Чего про них говорить...крысы! и выглядят как крысы. Правда, двигаются на двух задних лапах и все больше прыгают. | Оружия никакого нет, кроме собственных лап и ног. Бьют вроде бы ногами, и довольно-таки сильно. Если навалятся кучей, вам не сдобровать. | Слабостей в них особых пока не замечалось, разве что на первых уровнях они неповоротливы немного. Но это с продвижением дальше уходит. Как говорится, набирают опыта. | Нападают часто по двое - по трое, и их трудно убивать. Точнее, если бить их обычными ударами, придется потратить на это много времени, и в это время на вас еще кто-нибудь нападет. | Убивать их лучше супер-ударами, чтобы после первого контакта больше не иметь с ними дела. В ином случае вам сначала придется забить крысу в землю, а потом только пнуть ее по голове. |
| 10. Крысы на ракетах | Те же крысы, но немного поменьше ростом, и к тому же на транспортных средствах - ракетах. Летают. | Собственно, ракеты - их единственное оружие, и контакт с ним грозит вам гибелью. | Слабости - слишком уж линейно они двигаются, чаще всего по одной и той же траектории, что дает большие шансы их обойти. | Часто выскакивают очень неожиданно, что и приводит к вашим ранениям и даже смерти. | На первой карте их уничтожить невозможно в том месте, где они нападают во время вашего движения, а вот потом, в уровне Ад Вулкмайра - вполне. |

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 11. Снеговики | Есть только в одном месте - в ледяных пещерах. Там они являются единственными врагами (живыми), поэтому не заметить их трудно. | Оружие - снежки, которыми они бросаются в вас. Чаще всего бросают так: два снежка поверху, под которыми можно присесть, и один по низу, его нужно перепрыгнуть. | Слабостей мало, единственная - то, что они делают короткую передышку после каждых трех снежков. | Довольно-таки метки, то есть знают, куда бросаются комками, и не дадут вам дохнуть свободно. | Уничтожать снеговиков трудно - нужно дождаться, когда снеговик устроит перекур после очередной обоймы, и напасть на него. Часто требуется один удар, реже - два. |
| 12. Жуки | Встречаются на протяжении всей игры с интервалом в два-три уровня. Выглядят как жуки, зеленого или желтого цвета, и нападают не на вас, а на клетки вашей энергии. | Оружие - собственные зубы, которые непосредственно Рашу вреда причинить, собственно, не могут. | Слабостей никаких, очень вредоносные создания!!! | Нападают сразу пачкой и быстро сваливают. | Просто убить и потом забрать кубики, которые после них остались, чтобы восполнить свою энергию. Если хотите, можете попробовать убить кого-нибудь из них до того, как жуки украдут кубики. |
| 13. Крутящиеся роботы | Встречаются в одном-единственном уровне - Электрошахте, и представляют из себя цилиндрической формы роботов-охранников желтого или красного цвета. | Оружие - электроразряды, выбрасываемые в разные стороны. | Делают всего один выстрел, потом переходят на новую плоскость, еще выстрел, и возвращаются. За это время можно вполне разделаться с любым из них. | Встречаются в таких местах, где вы ограничены в движениях, и часто, избегнув одной опасности, вы попадаете к нему в охапку. | Убить несложно - потребуется всего лишь один удар, но для этого нужно постараться. Чтобы не попасть в электроразряд, присядьте. |

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 14. Водные роботы | Еще один тип роботов-охранников, стерегущих узкие проходы. Они серого цвета и ездят по дороге взад-вперед. | Оружие - электроразряды, которыми они стреляют исключительно по вам. | Поворачиваются к вам спиной, посчитав, видимо, что выпущенный заряд достигнет цели, в этом и есть их основная ошибка. | Иногда так ошпарит - ничего больше не захочешь. Больно... | дождитесь, пока разряд будет выпущен, разбегитесь и ударьте робота супер-ударом. В противном случае придется робота бить об потолок. |
| 15. Утки | Встречаются, естественно, на воде, и выглядят как вполне нормальные утки. | Оружие - клюв, которым утка не применет ударить вас, если зазеваетесь. | Медлительны и неповоротливы, иногда можно просто догнать и пнуть. | Удар очень сильный и лишает сразу половины шкалы энергии. Предположительно возвращаются к жизни через некоторое время. | Разбегаетесь и бьете супер-ударом. Либо просто разделываетесь руками - тоже действует. |
| 16. Угри | Выглядят как маленькие желтого цвета змейки, иногда превращающиеся в электроразряд. | Бьют током при приближении к ним. | Нет таких, все с ними нормально, и двигаются четко на вас, и не теряются в любой обстановке. | О них уже сказано рядом. Повторюсь - очень четкие движения. | Двух ударов кулаком будет достаточно. |
| 17. Пираньи | Название говорит само за себя - вроде мелкие рыбки, но при приближении чудовищно разевают пасть. | Зубы - вот их главное оружие, и ничего больше. Но и этого достаточно и иногда даже много. | Как и в предыдущем случае, таковых почти нет, но их также можно просто не подпускать к себе, размахивая кулачищами. | То же самое. Укусы их очень сильны, и лучше разбираться с такими противниками сразу. Чем быстрее, тем лучше. | Два удара - и рыба мертва. Не теряйтесь, когда она нападет на вас, сразу идите в атаку, чтобы самому не умереть. |

| Название | Внешний вид | Оружие | Слабости | Сильные стороны | Уничтожение |
|---|---|---|---|---|---|
| 18. Акулы | Об их облике говорить нечего - акулы. | Также более пользуются собственными зубками. | Нет таких, все в идеале. | Чрезвычайно быстро двигаются, часто - отрывками. | Три удара вам понадобится для того, чтобы убить акулу. |
| 19. Носороги | Встречаются лишь на последнем уровне, они двух цветов - либо желтого, либо красного. | Оружие простое, какое и подобает носорогу - собственный рог. | Чрезвычайно тупы и пытаются спрятаться за несущественными преградами. | Да фактически никаких, только что нападают иногда внезапно. | Убить такого гада можно либо тремя супер-ударами, либо тремя сериями различных ударов. |
| 20. Воздушные меха | Враги в виде зеленого, бордового или желтого облака, выпускающие из себя ветер. | Нет никакого, кроме нагнетаемого ветра, который мешает забираться на всякого рода вещи. | Тупы, как мир, и двигаются чрезвычайно однотипно. Действия их можно предугадать. | Иные (особо крупные) дуют так, что могут сдуть напрочь, не ухватись вы за что-нибудь. | Зеленых убить можно тремя ударами, а вот других - никак. |

## Боссы

На протяжении всей игры вам встретятся всего лишь пять боссов – согласитесь, это мало для игры, где одних уровней больше десяти. Сама игра построена по тому принципу, что труднее всего вам будет проходить уровни, а уж с боссами справиться куда легче. И что странно: чем дальше забираемся мы в глубь игры, тем все слабее и беспомощнее становятся боссы! Последний, самый главный босс, Королева Тьмы вообще просто профанка по сравнению даже с первым боссом, крысой Блэгом. И стоит ли ради драки с ней пробраться сквозь дебри ее «Тауэра»? Ведь уровень, в финале которого вам предстоит с ней схватиться, просто чудовищен по своей сложности. Ну да оставим это на совести программистов. Попытаюсь дать для вас краткую характеристику каждому главарю, и способы его убиения.

1. Блэг – огромная крыса, по сути, это главный приспешник Королевы Тьмы, и к тому же наиболее сложный для прохождения. Тактика его заключается в том, чтобы, добравшись до вас короткими прыжками, как можно чаще ударять хвостом, на котором торчат колючки. Часто одного такого удара бывает достаточно, чтобы забрать у вас целую жизнь, так как, ударив раз, Блэг не отходит, а бьет еще и еще, у вас же в этот момент нет никакого шанса выбраться из западни, кроме как потратив жизнь. Таким образом, попав к нему под хвост, вы уже вряд ли уйдете оттуда живым. Если же перевес сил оказывается на вашей стороне, крыса, почуяв неприятности, начинает высоко подпрыгивать. Сделав прыжок, она исчезает из виду, и вам в это время нужно как можно быстрее поменять место дислокации, потому что в противном случае она приземлится точно на вас, и герой потеряет еще одну жизнь.

Идеальным вариантом борьбы с этим боссом будет следующий. В одной из предыдущих схваток с роботами на ходулях приобретите палку, и, дождавшись, когда Блэг окажется в углу, или загнав его туда, не прекращая дубасьте его палкой. В результате он не сможет вырваться либо принять каких-либо ответных действий, и вы его без проблем забьете. Второй вариант битвы с крысой – минимальный, на тот случай, если у вас не окажется под рукой палки. Становитесь в противоположный Блэгу угол, и, когда он доберется примерно до середины комнаты, разгоняйтесь и бейте супер-ударом. Блэг отлетит в противоположную сторону, и, если он окажется не в самом углу, можно будет ударить его еще раз. После каждого удара старайтесь отбежать в обратную сторону, иначе Блэг вполне может на вас напасть.

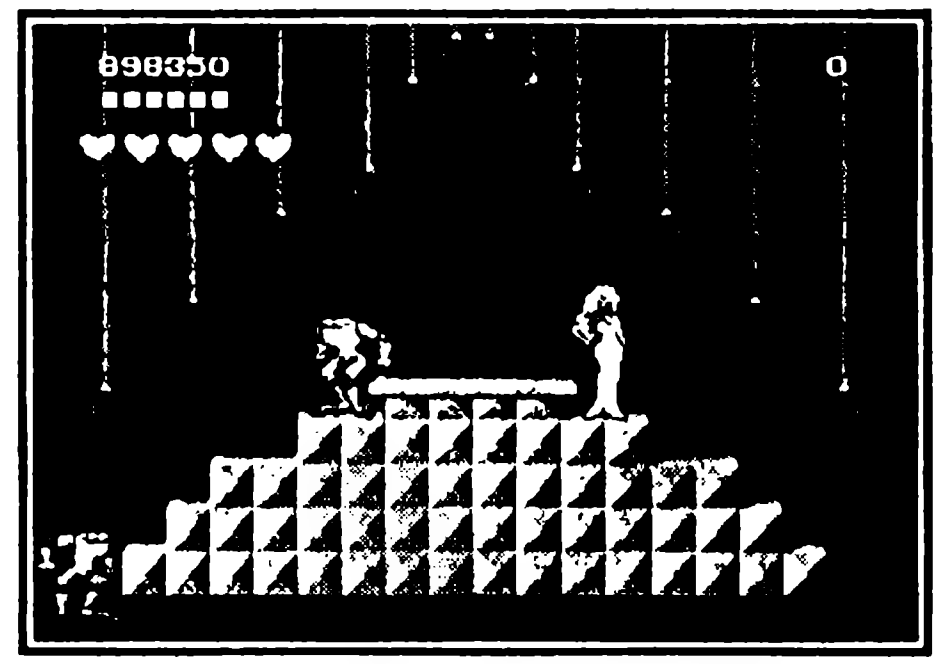
2. Вулкмайр – этот босс встретит вас на самом верху электрошахты, если вы, конечно, до этого места доберетесь. У вражины в руках автомат, и из него она довольно-таки часто стреляет по вам, причем довольно метко, то есть в нужный момент. Также имеет свойство высоко прыгать и при приземлении давить вас своими ногами. Тактика боя с ним такова. Сразу после того, как босс появится, отбежите влево и моментально присядьте, так как Вулкмайр тут же начнет палить из своего обреза. Как только он прекратит это занятие (вылетит всего три пули), разбежитесь и долбаните его посиль-

нее, а потом – сразу назад и снова присядьте. Если Вулкмайр вздумает прыгать на вас в тот момент, когда вы не находитесь в левом углу комнаты, пробежите под ним на противоположную часть экрана. Но все же будет лучше, если прятаться от его прыжков вы будете в левом углу – туда он практически не заглядывает.

3. Носорог – весьма похожее на свинью животное, но все же с рогом на морде, что и говорит о его принадлежности к классу парнокопытных рогатых, то есть носорогов. Враг запаян в железо, но от этого он не становится сильнее, а, пожалуй, только тупее. Встреча с ним вас ждет в уровне «Крысиные Гонки», после того, как вы обгоните трех крыс. Битва с ним на редкость проста, вам всего лишь нужно будет вспомнить, что Раш умеет быстро бегать. Носорог прет на вас со своим рогом наперевес, и единственное, чего вам нужно бояться – так это его атаки «лоб в лоб». В тот момент, когда он бежит на вас (а делает он это ну очень медленно), герою необходимо его перепрыгнуть, и, не растерявшись, пнуть сзади ногой. Точно так же и далее, с той только разницей, что постепенно враг наращивает скорость.

4. Плазменный шар. Вот уж на что никогда бы не подумал, так это что придется драться с шариком! На уровне «Гонки на мотоциклах» вам в финале нужно будет уничтожить то, от чего сначала вы удирали – переливающийся шарик бело-розового цвета. Тактики у него нет практически никакой – он просто бессистемно прыгает вокруг вас, даже не задумываясь о том, чтобы ударить. Вы же действуйте точно так же, мол на каждого дурака найдется еще по паре: просто разгоняйтесь и бейте его супер-ударами. Много шарику не потребуется.

5. Ну и последний босс – сама Королева Тьмы (Dark Queen), к которой мы так долго стремились. Ну, я вам скажу, и поединок... Такое ощущение, что и сама королева не очень-то хочет с вами драться, а делает все просто для отмазки – такого простого боя в игре еще не было! Королева раскручивается вокруг своей оси и пытается задеть вас коленом. Но беда ее в том, что в двух местах – в левом и в правом углу она просто не в состоянии вас достать, если присесть. Как только она останавливается и снисходит на землю, разбегайтесь и пинайте ее со всей вилы! За один раз можно сделать несколько ударов, но в целом королеву нужно бить долго и упорно. А вот финальная заставка, показанная после этого, честное слово, того не стоит...




## Транспортные средства

Таковыми в игре являются всяческие приспособления и устройства, позволяющие вам передвигаться на большие расстояния без чьей-либо помощи. Поэтому сюда

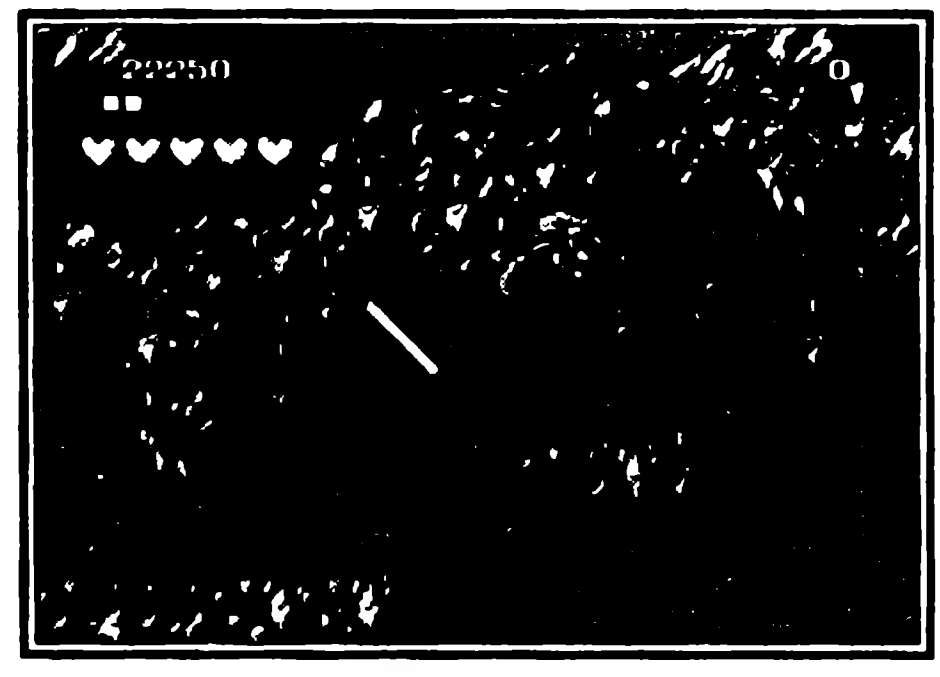
умышленно не отнесены змеи, переносящие вас по комнатам в уровне «Змеелов». Это:

1. Веревка, на которой вы спускаетесь в игру, и потом на ней же опускаетесь на дно колодца первой карты. Веревка находится всегда при вас неотступно, поэтому делать что-либо особое для того, чтобы ею завладеть, не приходится. Прискорбно, но с веревки вполне можно свалиться и таким образом потерять жизнь. Радует то, что при помощи веревки можно перемещаться в любом направлении.

2. Дракон уже был описан в классификации врагов, но о нем можно сказать дополнительно, хотя он, по сути, и не является чисто транспортным средством, так как это больше враги, нежели перевозчики. Оглушив его один раз, просто подойдите к нему, чтобы оседлать врага, и потом летите вперед. Из отрицательных качеств дракона можно выделить то, что он везет вас совсем недалеко – каких-то метров пятьдесят. Положительным является возможность дракона плеваться огнем.

3. Воздушный флаер – машинка, которая используется вами для прохождения турбо-тоннеля. Очень быстрая штука и весьма удобная для того, чтобы прыгать на трамплинах, объезжать стены и так далее. Точно такие же флаеры используются и в игре Battle Toads & Double Dragon: The Ultimate Team.

4. Серфинг – название говорит само за себя. Это доска, на которой вам предстоит пересечь водное пространство Серф-города. Сделана не вполне удачно, так как при нажатии вами один раз кнопки направления Жаба на таком плавательном средстве устремляется вперед сразу на несколько порядков. Поэтому целесообразно держаться всегда в левом углу экрана.



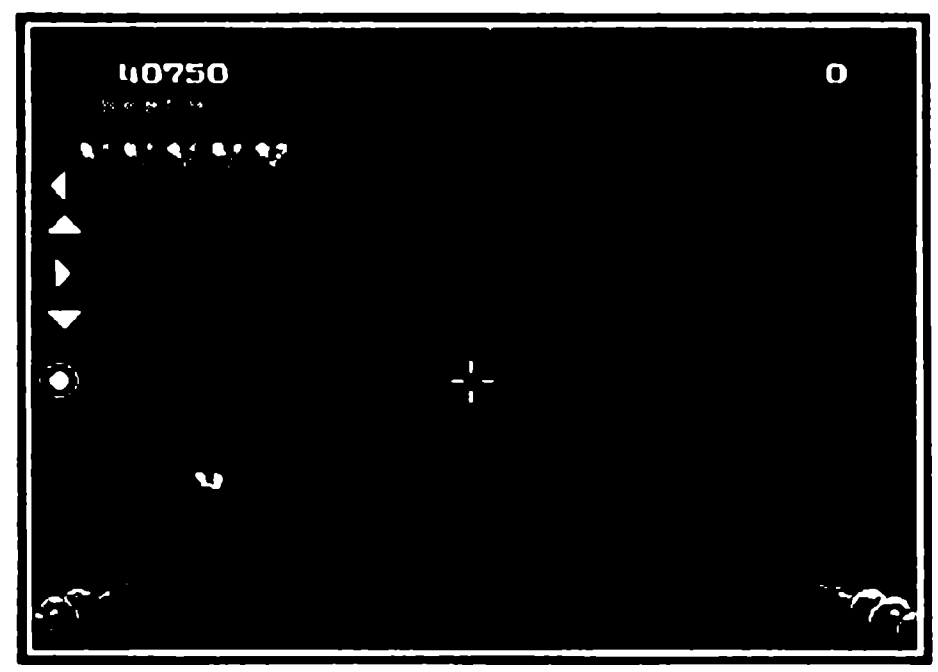
5. Самолет используется Рашем на уровне «Ад Вулкмайра» в качестве, как вы сами догадываетесь, транспортного средства, с помощью которого вам нужно будет пересечь несколько отрезков кипящей лавы. Отрицательной особенностью самолета является относительная неповоротливость и медлительность, которые могут иногда сыграть плохую службу.

6. Одноколесный мотоцикл-шестерня, который используется на предпоследнем уровне, так и называемом. С его помощью вам необходимо будет убежать от плазменного шара, неотступно следующего за вами. Отрицательное качество – вам всегда нужно будет жать кнопку того направления, куда вы двигаетесь, чтобы ускорить движение.

## Первая карта: Каньон Рагнарока

Спускаемся с космического корабля, который доставил нас прямо на дно каньона, и сразу же нарываемся на двух омерзительных гоблинов с топорами, наваливающихся на бедную жабу (кстати, зовут ее Раш, вторую жабу при игре вдвоем зовут Зитц). Разбегаемся при помощи двойного нажатия кнопки ВПЕРЕД и моментально разгоняем всех тварей супер-ударами, чтоб неповадно было и все такое. Старайтесь использовать такие удары (удар колючками, растущими из зоба, удар сапогом), чтобы, во-первых,

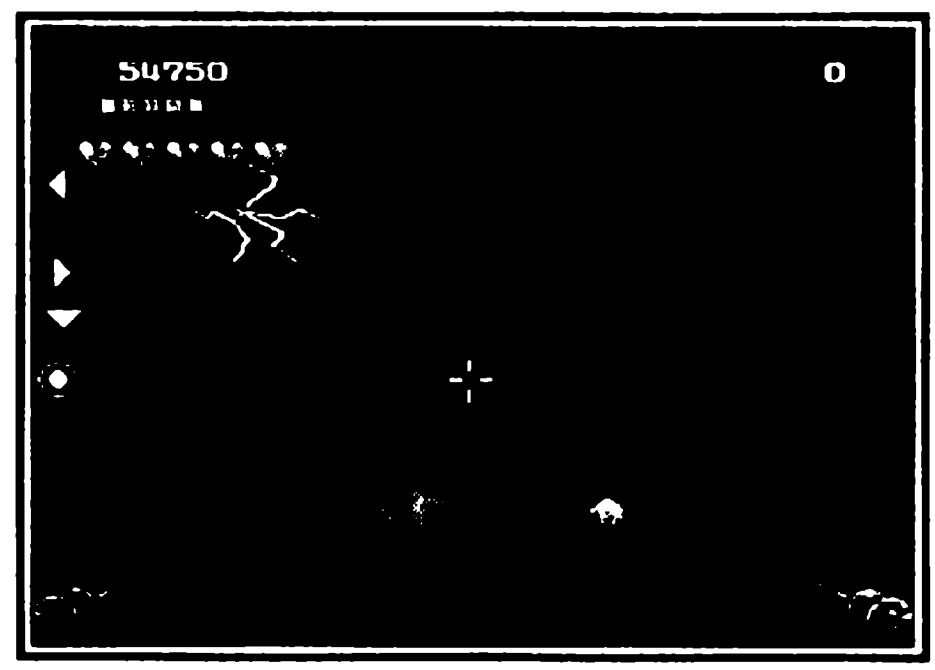
быстрее разделаться с противником, а во-вторых, чтобы заработать возможно большее количество очков. Помните, что за каждые дополнительно набранные сто тысяч вам презентуют дополнительную жизнь. Поэтому стремитесь сделать это как можно чаще.




И вот уже первый секрет, помогающий перейти из этого эпизода сразу прямо в последний эпизод первой карты. Как можно быстрее убейте двух монстров, и потом сразу скачите в верхний правый угол и прыгайте на появляющуюся из-за экрана платформу-уступ. Там в это время появится сгусток энергии, попав в который, вы сразу перейдете в третий эпизод карты. Но для тех, кто не хочет лишать себя удовольствия побить тошнотворных мразей, предлагаю не обращать на такие переходы никакого внимания.

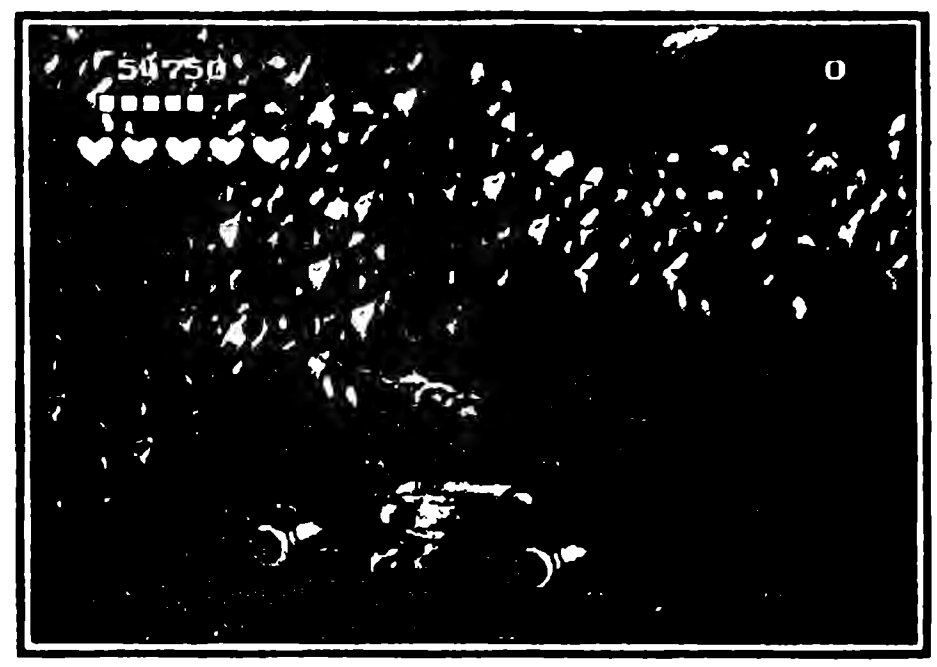
Убив, значит, двух гоблинов, вам придется разделаться с роботом на ходулях, после чего подобрать палку, оставленную им. Той же палкой или супер-ударом разбейте лежащую рядом голову робота, за что получите дополнительные очки. Далее, следуя по дну каньона, вы точно таким же образом разберетесь еще с одной порцией «гоблины + робот» и убьете последнего гоблина (тут же есть возможность набрать недостающую энергию путем проглатывания появляющихся в этом месте мошек) перед тем, как спуститься к водопаду. Увидев ступени спуска, сойдите на одну вниз. Здесь на вас нападет розовый дракон. Оглушив его один раз, вы сможете его оседлать и таким образом двинуться дальше. Управлять им не сложно, все точно так же, как было и у жабы, с тем только различием, что вместо ударов дракон плюется огнем. Здесь же, оседлав первого дракона, разделайтесь со вторым и подойдите к водопаду. Перепрыгнуть его можно только в одном месте, самом узком, то есть в верхней части экрана. Попав на противоположный берег, убейте там еще троих гоблинов, и можете идти дальше. Здесь же вам предоставляется возможность взять дополнительную жизнь: станьте на краю обрыва, когда убьете троих уродов, прямо посередине его, из этого места будет виден зависший в воздухе значок «1up». Прыгайте и берите его, после чего вам предстоит бой с роботом.

В поединке вы видите себя, то есть Раша как бы из глаз робота, который в это время пытается в вас попасть из пулемета. Направление полета пуль можно увидеть по прицелу, который все время двигается, и замирает только во время стрельбы. Ваша задача – не попасть в него. После каждой выпускаемой роботом очереди из ствола пулемета вылетает шарик, который вам нужно подобрать и затем швырнуть в робота. Всего нужно сделать три попадания (чтобы по стеклу пошли трещины), после чего робот загнется, а вы перейдете в следующий эпизод.



## Первая карта: Пещера Вуки

Эпизод представляет из себя постоянный спуск в глубокую пещеру. Раш спускается на веревке, поэтому одна его рука занята, и он не может делать супер-ударов. Но вместо них он с успехом использует новую возможность, доступную только здесь – превращаться в крутящийся вокруг своей оси шар, который при нажатии кнопки удара затем всех больно бьет. Это не всегда удобно, так как данная техника не всегда эффективна, потому что не позволяет бороться против движущихся предметов. Но вот фиксированных на стене врагов можно убивать вполне. Превращаться в шар нетрудно, это всего лишь связано с некоторой потерей времени: прижмитесь к стене, и через две-три секунды жаба начнет вращаться, и теперь можно нажимать кнопку удара. Первые враги, с которыми вы встретитесь в пещере – вороны. Убивать их легко – довольно всего лишь одного удара рукой либо ногой. После смерти птичек вам предстоит расправиться с несколькими плотоядными растениями, произрастающими на скалах. Уже описанным способом разделайтесь с ними (их около трех), после чего на вас нападет ворона с более длинным, чем у предыдущих, клювом. Если не успеть вовремя ее оглушить, она перекусит вам веревку и лишит одной жизни, а вот если ей надавать по голове, то можно получить еще и дополнительное оружие – ее клюв. Здесь же, если надо, соберите мошек, восполняющих энергию.



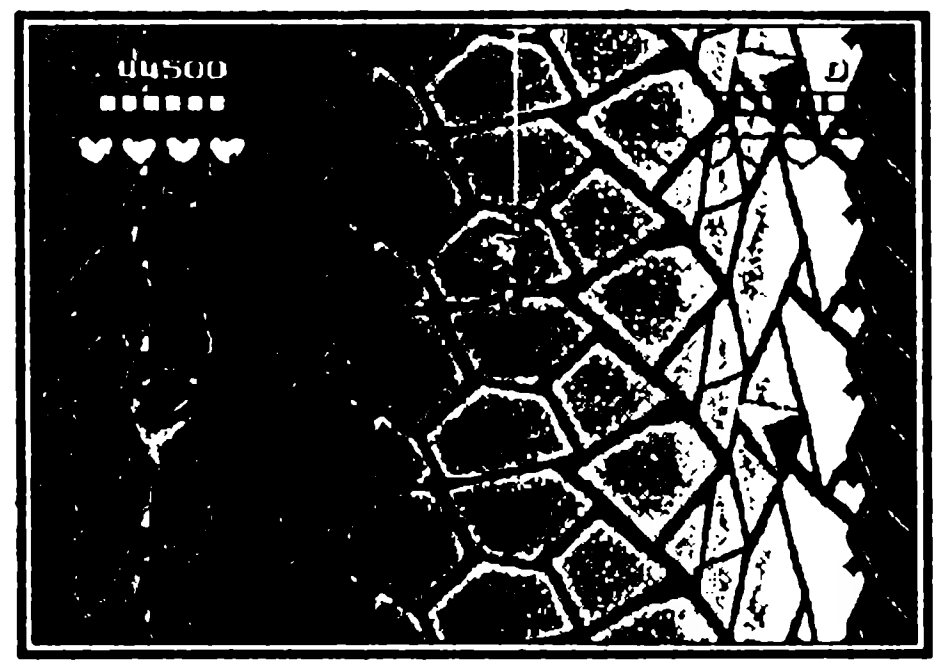

Далее следуйте вниз, по пути убивая нахальных ворон, и через несколько десятков метров на вас нападет первый летающий робот, стреляющий электроразрядами. С ним проще бороться при помощи раскручивания, но учтите, что всего их трое, и третий робот появляется сразу после второго, тогда как между первым и вторым появлением есть достаточный промежуток времени. После снова следуйте вниз. На вашем пути появятся новые препятствия – электропреграды, выполненные в форме расползающейся змеи. Наилучшие способы обойти удар током – либо опередить голову змеи и спуститься ниже уровня преграды до того, как она закроет тоннель, либо, закрепившись на одной из стен, дождаться удобного момента и проскочить

уже мимо закрытого тоннеля. Пройдя полосу из трех змей, вы снова попадете на разборку к воронам, после чего героя снова ждет поединок с двумя летающими роботами, а потом – новая, большая на сей раз полоса змей-заграждений.

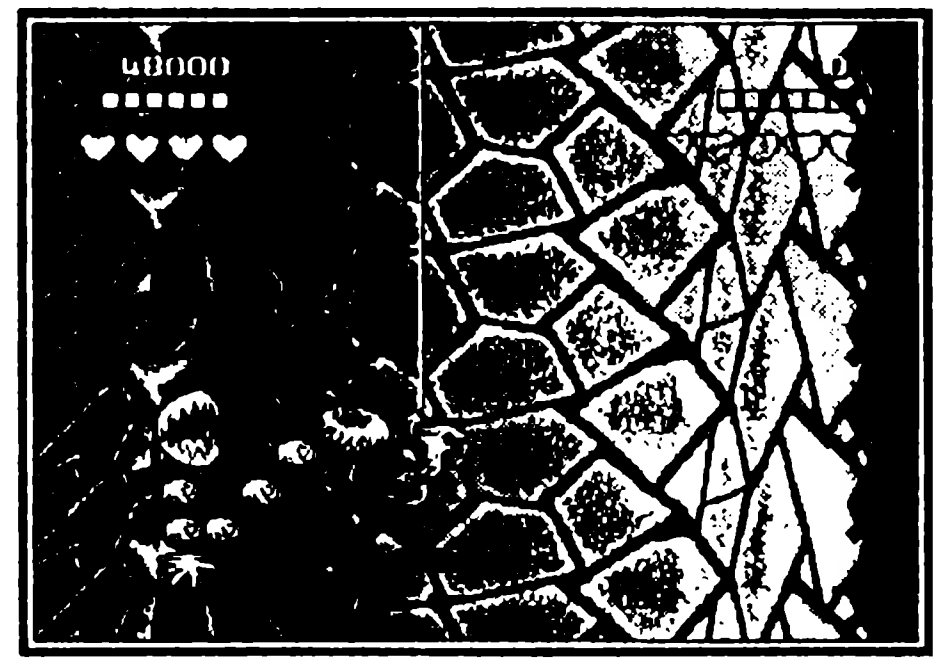
## Первая карта: Турбо-тоннель

Убейте двух крыс на первой платформе и перепрыгните с нее на вторую. Здесь на вас, а точнее, на вашу шкалу энергии нападут странные существа – три жучка зеленого цвета подлетят к вашей шкале энергии и украдут оттуда три квадратика. Чтобы вернуть их на место, вам необходимо разделаться с жуками и поймать все кубики. Идеально будет, если вы, подпрыгивая, разобьете жуков прямо рядом со своей шкалой, так как тогда кубики сами вернутся назад. Иначе вам придется сначала ловить жуков по всему экрану, а потом уже кубики, которые из них выскочат. После этого идите дальше, убивая мышей, пока не доберетесь до места, где на земле стоят два воздушных флаера – вот здесь и начнется настоящее приключение!

Начинаем полет на флаере! Первые пять плит, установленных по краям дороги, аккуратно облетаем, потом пропускаем по две плиты с каждой стороны, стоящие друг за другом, и начинаем прыгать через маленькие плиты-преграды, стоящие посреди дороги. Они расположены так: плита посреди дороги, потом две высокие плиты по краям дороги, потом три маленьких поперек и две больших по краям. На этом первый отрезок полета заканчивается, и начинается второй. Теперь, если вы погибните, вы начнете игру с этого места. А гибнуть вы будете часто. Это сейчас все просто, через один-два отрезка начнется такое!

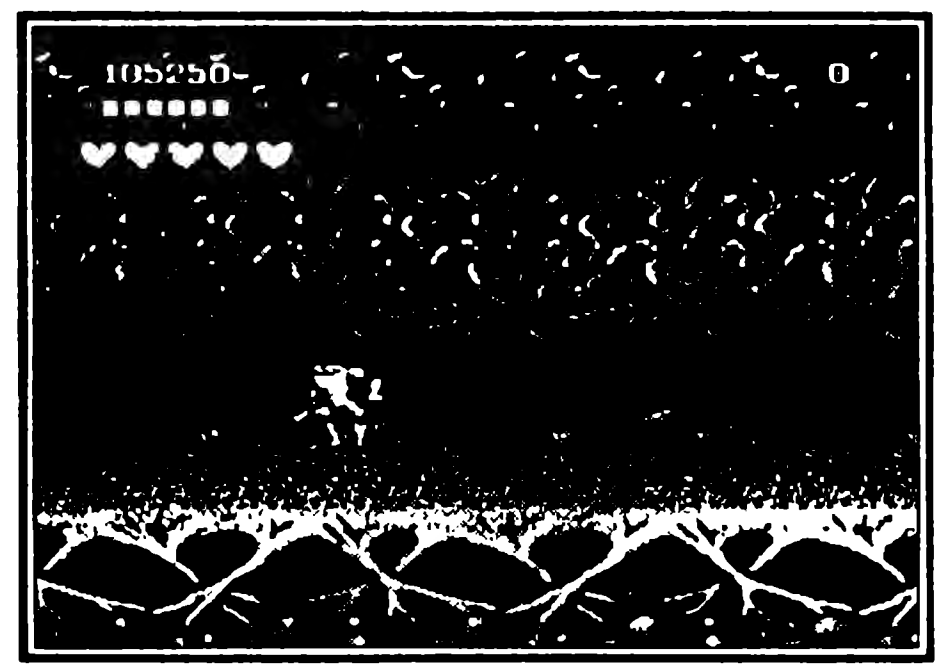


Ну вот, потихоньку уже и поехало... сначала просто летим вперед, потом вдруг посреди дороги появляется трамплин. С него перескакиваем на следующую платформу, где, перепрыгнув плиту, лежащую поперек дороги, наезжаем на новый трамплин. На следующей платформе – две лежащие плиты, потом опять трамплин...три плиты на близком друг от друга расстоянии по краям дороги, трамплин...пять плит по краям, трамплин... две плиты поперек дороги и третья, висящая в воздухе (через нее не надо прыгать)...уффффф! Третий отрезок: начинается с полосы близко стоящих по краям дороги плит, потом опять трамплин, плиты поперек дороги, плиты-обманки...в общем, когда увидите трамплин, висящий в воздухе, приготовьтесь прыгать, и когда подъедете к нему на достаточное расстояние, оттолкнитесь от него. В полете постоянно держите кнопку ВВЕРХ. На новой платформе на вас совершат нападение несколько инопланетянек, сбрасыва-

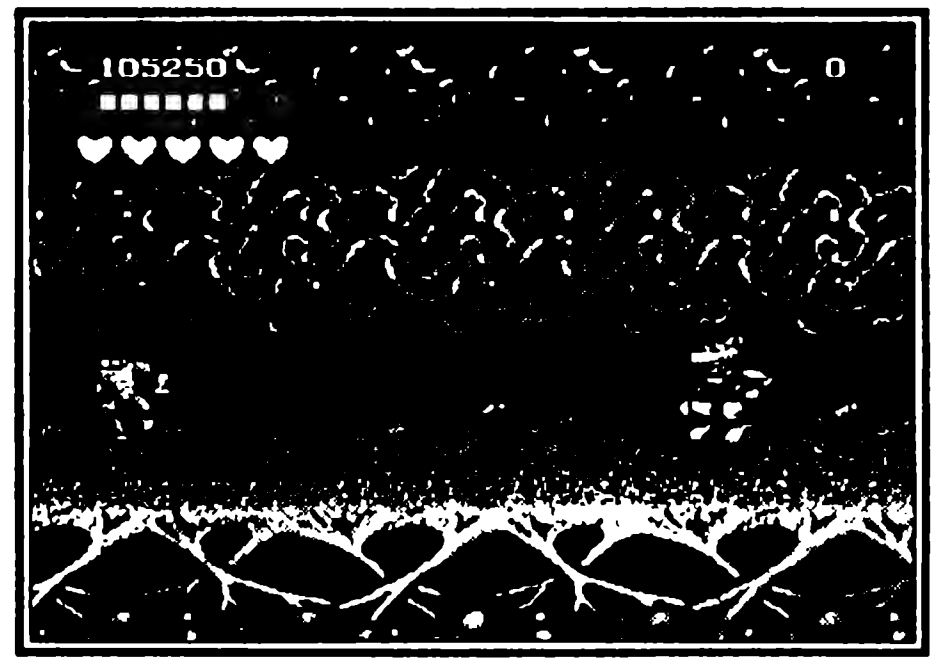


ющих со своих флаеров плиты на дорогу. Обойти их не трудно, так как можно определить, с какой стороны дороги они упадут, по тени, отбрасываемой флаерами. После этого будет еще один трамплин в воздухе, небольшая поездка мимо плит и далее – следующий отрезок. Вот этот и следующий отрезок попытаюсь описать как можно точнее, чтобы вам было попроще.

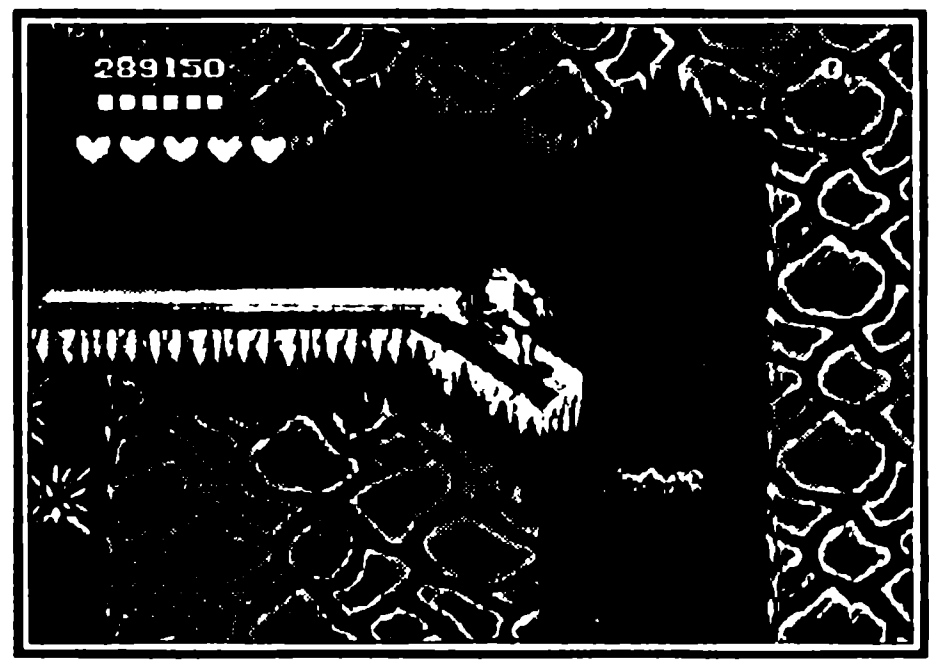
Сначала вам необходимо точно попасть на располагающиеся друг за другом три трамплина, после чего на платформе, куда вы попали перепрыгните две плиты, лежащие поперек. Следующий трамплин будет располагаться не там, где все предыдущие, и даже не в воздухе, а на нижней границе дороги. Попав на него, вы подпрыгните и будете лететь довольно-таки долго, пока не свалитесь на платформу, на которой стоят две плиты-обманки (располагаются вверху) и высотный трамплин. Попав с его помощью на следующую платформу, вам нужно обойти четырех инопланетян, загораживающих дорогу, для чего перепрыгните сначала двух первых инопланетян, потом из того свободного места, где вы оказались – перепрыгнуть двух оставшихся. На последнем трамплине в этом отрезке подпрыгните и перелетите на платформу. Теперь у вас осталось одно – прыгать самому, так как несколько платформ, разделенные провалами, не содержат каких-либо приспособлений для прыжков.




Последний отрезок эпизода и уровня вообще – на редкость трудная вещица. Помнится мне, когда я проходил игру на Dendy, немало потратил времени и нервишек, чтобы осилить скоростную полосу препятствий! Все дело в том, что отрезок состоит из отстоящих друг от друга плит, установленных по краям дороги, как мы уже встречали ранее. Но...скорость движения здесь такая, что и сумасшедшему не представится – флаер мчится буквально со скоростью света, и все расплывается перед глазами. Единственное, что могу конкретно здесь посоветовать – не взирая на тратимые жизни лягушки, ваши собственные нервы и т.д. наработать навыки скоростной смены положения в пространстве. Здесь не важна реакция, но никак не обойтись без механически повторяющихся правильных движений, ведь дело не в том, когда вы увидите надвигающуюся плиту, а в том,

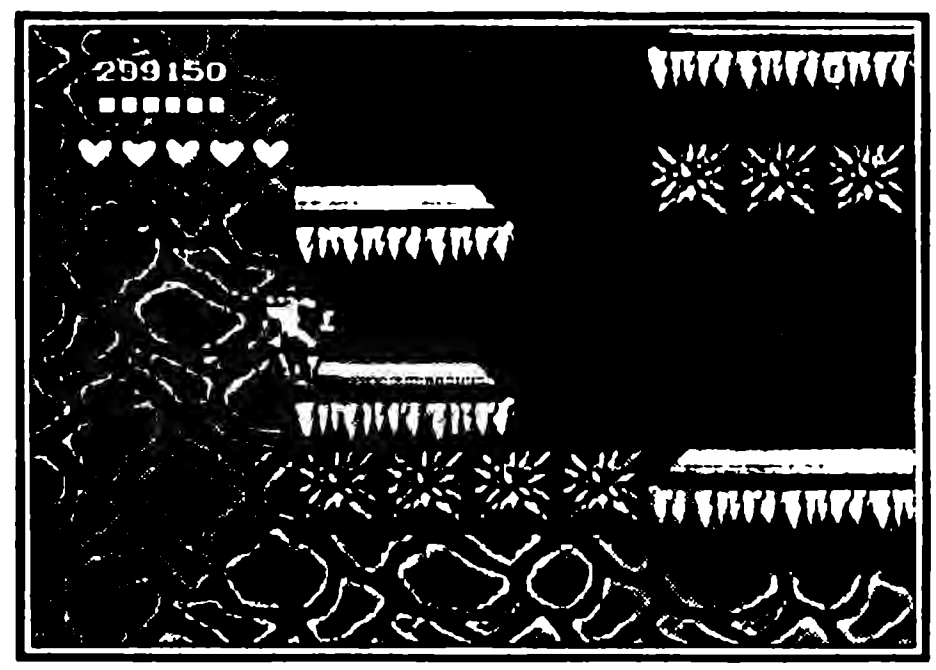


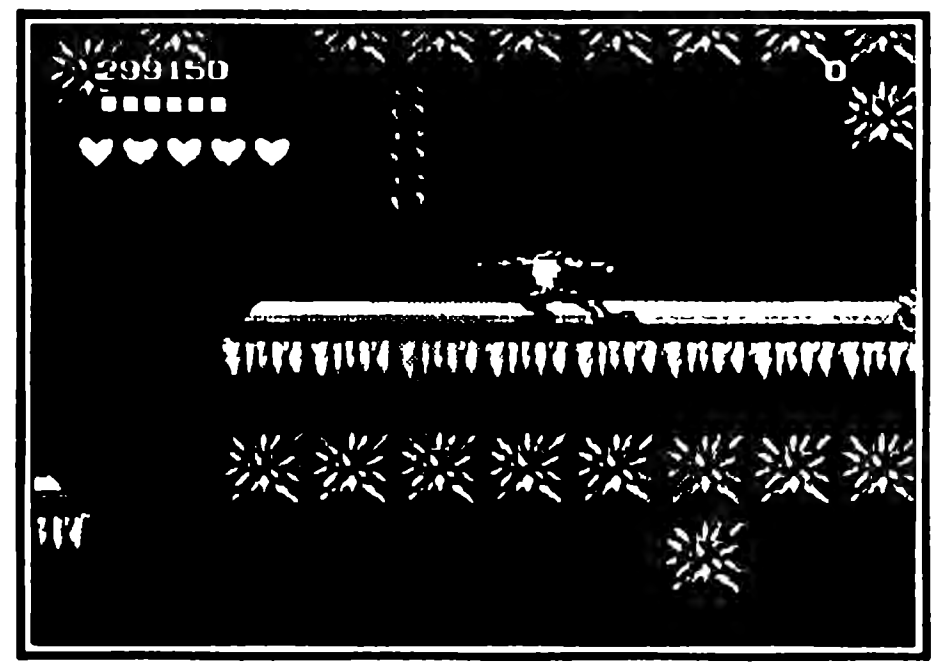
чтобы точно ее обойти. Плиты-то появляются с завидным постоянством, и вам не придется следить за эти. Удачи вам в этом последнем отрезке турбо-тоннеля! Кстати, здесь находится и второй секрет для перехода в эпизод далее. Он позволяет пропустить следующий эпизод – ледяные пещеры. Сгусток энергии располагается за одной из плит примерно посередине полосы препятствий. Тем, кто осмелится на то, чтобы взять ее – удачи, а мы, обойдя все плиты и перепрыгнув еще несколько поперечных препятствий, отправимся немного померзнуть. Не все же нам греться...



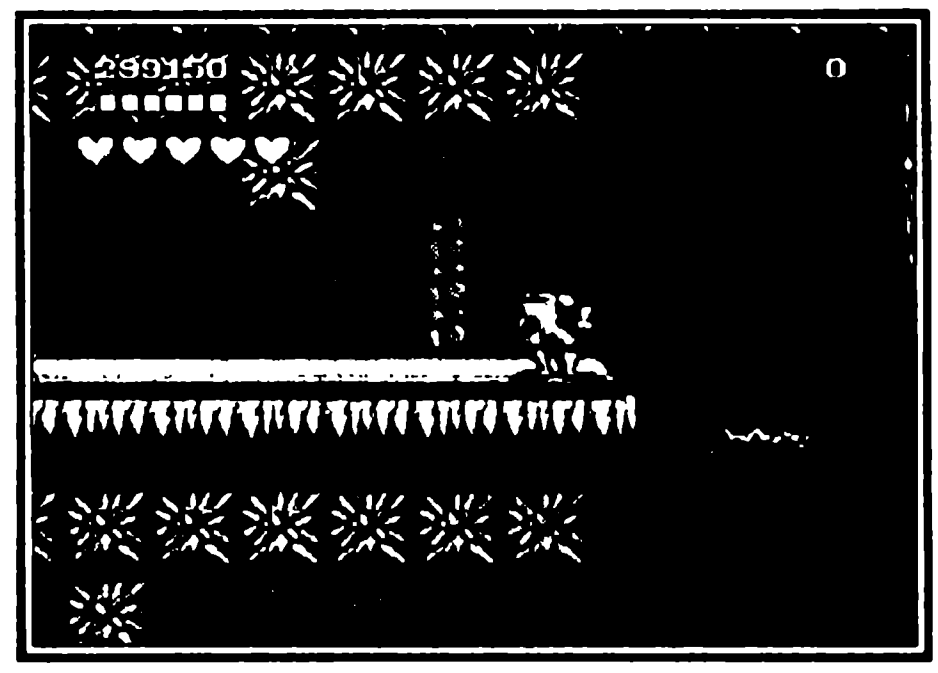

## Вторая карта: Ледяные пещеры

Сразу же с начала уровня жаба спускается по ледяной горе. Не разгоняйтесь сильно, так как сразу возле конца горы вас ожидает ледяная сосулька, свисающая с потолка. Поэтому, оказавшись внизу, сразу начинайте двигаться в противоположную сторону, чтобы она не свалилась вам на голову. Обрушить сосульку можно, если подойти к ней вплотную, а потом резко начать двигаться в противоположную сторону. Рядом с первой сосулькой располагается и вторая, сделайте с ней то же самое и подойдите к небольшой выемке в поверхности пещеры. Над ним висит третья сосулька, и, чтобы не обрушить ее себе на голову, вам нужно всего лишь пробежать быстро вперед по дну ямки. Теперь вы подойдете к ледяному столбику, и, кода перепрыгните его, сверху с горки на Раша скатится ледяная глыба. Прыгать здесь не надо, просто ударьте ее, к тому же вам она весьма пригодится. После вашего удара глыба остановится, подберите ее и идите наверх к стене, загородившей проход. Там, не доходя шага три-четыре, бросьте в ее сторону кусок льда и сразу же подпрыгивайте – лед, разбив стену, отскочит назад. Зайдите за разбитую стену – возле вас появятся несколько звездочек. Их появление означает, что в дальнейшем, если Раш погибнет, он начнет игру с этого места. Спуститесь вниз по наклонной – вы окажетесь на горизонтальной площадке, в левом краю которой есть дыра. Вам нужно попасть в нее, чтобы пройти дальше, но этому мешает снеговик, закрепивший-



ся тут же. Он бросается в вас снежками очередями по три комка, причем два первых снежка летят по верху, и, чтобы не попасться, можно всего лишь присесть, а третий снежок — по низу, поэтому здесь нужно подпрыгивать. В промежутке между атаками снеговик делает небольшую передышку (всего около секунды), которую вам нужно использовать для того, чтобы поднять снежок и попасть им в злодея. Уничтожив врага, спуститесь на этаж ниже, где есть еще один снеговик. После его смерти без каких бы то ни было остановок ступайте вниз. В это время за вами будет скользить очередная глыба льда.



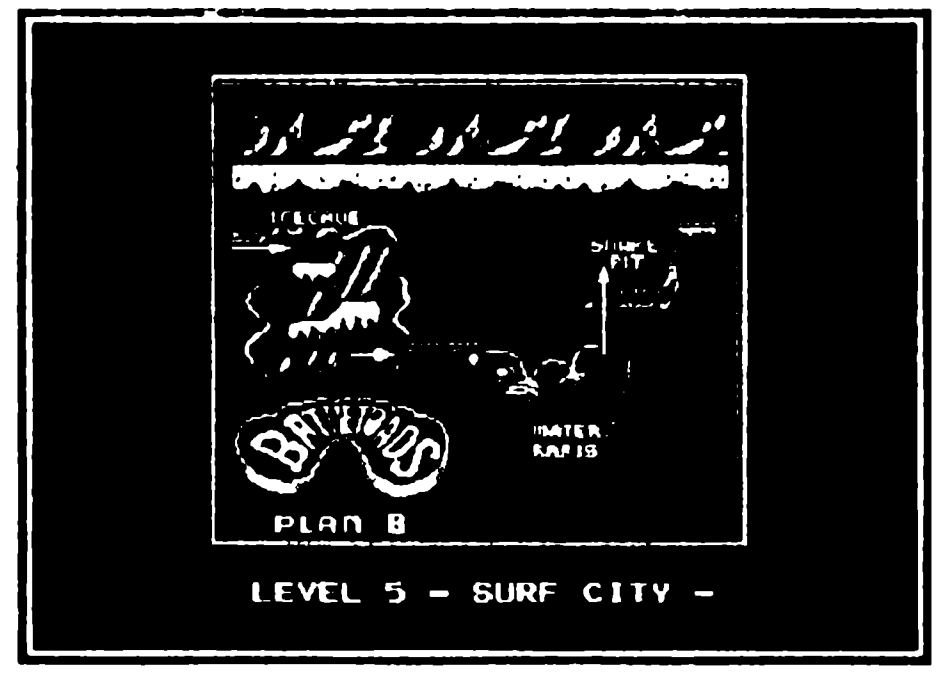
Спустившись вниз, вы окажетесь в большой пещере, и скоро туда же прибудет льдина. Дождитесь ее, став в левой части комнаты около стены, но не вплотную к ней, чтобы потолок в этом месте не мешал прыгать. Когда льдина свалится сверху, она будет двигаться по комнате влево-вправо и биться то о перегородку слева, то о стену справа, отскакивая от них. Вам нужно не попасть под нее и дождаться, пока перегородка будет разрушена. Зайдите за перегородку и подойдите к пригорку, над которым висит сосулька. Обрушьте ее уже известным способом, после чего разгонитесь, быстро забежите за пригорок, присядьте и сидя езжайте по инерции дальше. Таким образом доедете до снеговика, который в это время бросается в вас снежками. Подъехав вплотную, уничтожьте врага и ступайте дальше вверх на гору. Поднявшись на первый уступ, скушайте, если надо, мошку и пройдите немного вперед, до того места, где начинается колодец, ведущий вверх. По краям колодца находятся скаты, с их помощью вам и нужно взбираться вверх. Задача осложнена тем, что в это же время сверху на вас катятся снежки. Чтобы удачно обойти их, нужно с верхней точки ската прыгать на другой скат в тот момент, когда снежок с него уже почти скатился, но еще не упал. Таким образом доберитесь до выхода из колодца и уничтожьте снеговика, обитающего там. Оказывается, это он и кидал вниз снежки, а они, постепенно нарастая, превращались в большие комья. Снеговика нужно убить двумя ударами, после чего при помощи снежков, которые от него останутся, разбейте преграду слева от вас, закрывающую дальнейшее продвижение. Подойдите к ледяному столбику и дождитесь ледяного ежа, который двигается по полу пещеры. Когда он отъедет влево, перепрыгните столбик, пройдите немного вперед и перепрыгните ежа, после чего станьте на второй ледяной столб.

Со столбика сойдите и быстрым шагом ступайте вниз по скатам, так как в это время сзади за вами будет гнаться льдина. С последнего ската, когда спрыгните, прижмитесь к левой стене, чтобы попасть прямо на снеговика, швыряющегося снежками двумя

ударами разделайтесь с ним и остановите льдину, которая к этому времени как раз долетит до вас. Возьмите ее, подойдите к столбику справа и бросьте вперед за столб. Льдина разобьет перегородку, а если для этого ей не хватит энергии, придайте ей ее, пнув ногой. Только смотрите сами не попадите под нее. Когда перегородка будет разбита, пройдите вперед и сядьте на двигающуюся платформу. Во время движения пригнитесь, так как в этот момент слева на вас вылетит снежок. Достигнув противоположного берега, запрыгните на уступ. Чтобы пройти дальше, а именно – попасть в колодец, начинающийся возле правой границы пещеры, вам сначала нужно обрушить сосульку, висящую над ним. Это можно сделать с помощью обманных прыжков, и, совершив данные действия, смело прыгайте в колодец (прыгайте с конца ската, чтобы не стукнуться головой о потолок и не свалиться в результате на колючки).

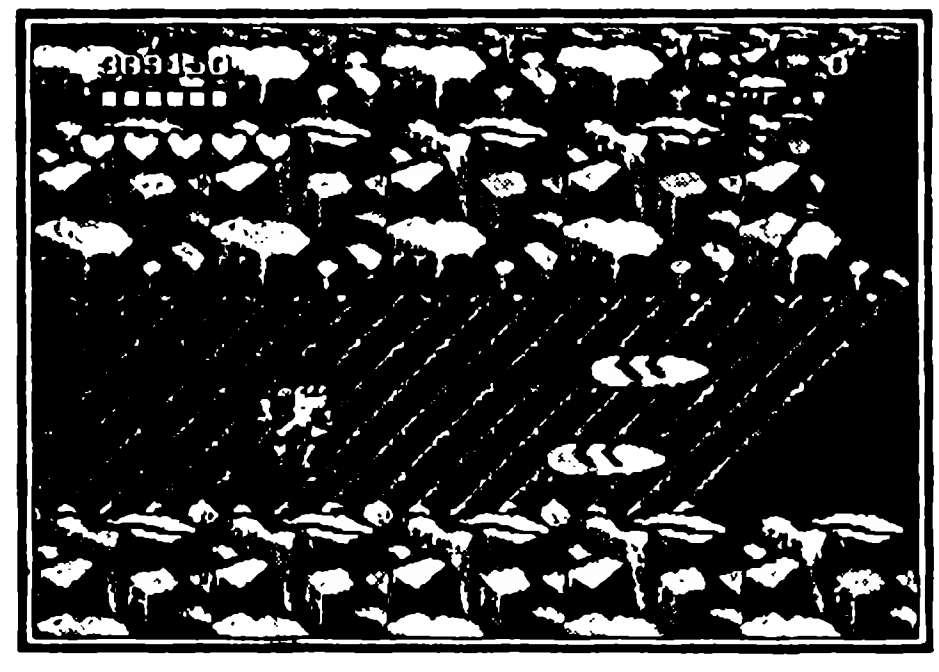
Упав вниз, постойте немного на месте, и увидите, как слева на вас вылетают снежки. Бросается ими все тот же пресловутый снеговик, поэтому летят они пачками по три. Дожидаясь перерывов в их появлении, передвигайтесь вперед через столбики, и доберетесь до вражины. Потерпите, пока он выпустит третий снежок из очередной обоймы, и тогда размозжите супер-ударом. Сразу после этого запрыгните на столбик слева и таким же способом, ну еще вдобавок прыжками, избегите новых снежков от нового снеговика. Задача здесь осложнена тем, что вам придется пробираться сквозь колючки за весьма ограниченное время, но с помощью столбов и это можно сделать. А убив этого снеговика, спускайтесь по скатам вниз как можно быстрей, так как снова сзади вас летит льдина. Внизу, когда она к вам приблизится, просто перепрыгните ее, после чего садитесь на передвигающуюся платформу и езжайте вправо. Увидев впереди сталактит, свисающий с потолка, пригнитесь, а проехав ее, перепрыгните на новую платформу. Если постараетесь, даже можете подобрать жизнь в этом месте, которая висит под потолком. На второй платформе доедьте до земли идите далее, перепрыгивая ледяных ежей. Попав в большую комнату, подберите на дне льдину, и, уворачиваясь от ежа, пройдите в левый угол комнаты, где забросьте льдину в проем между столбом и перегородкой. Когда перегородка будет разбита, остановите льдину, которая все еще скользит между двумя столбами, прыгнув на нее.

Пройдите дальше и спрыгните вниз в колодец, а оказавшись на дне, быстро бегите вправо к концу ската и прыгайте на противоположный берег, где сразу разбегайтесь при помощи двойного нажатия кнопки ВПЕРЕД и бейте стоящего там снеговика, потом, не отходя никуда, бейте еще раз, чтобы уж точно убить. Теперь перепрыгните на следующую платформу, но осторожно, так как над ней висит сосулька, поэтому, попав на нее [платформу], не летите вперед, а обманным движение заставьте сосульку упасть. Затем прыгайте на передвигающуюся платформу (здесь можно взять и пять тысяч очков, если правильно прыгнуть) и езжайте вперед, не забыв присесть под сталактитом. На достигнутой площадке подойдите к запертой перегородке и присядьте – слева прилетят три высоких снежка, потом будет один низкий,

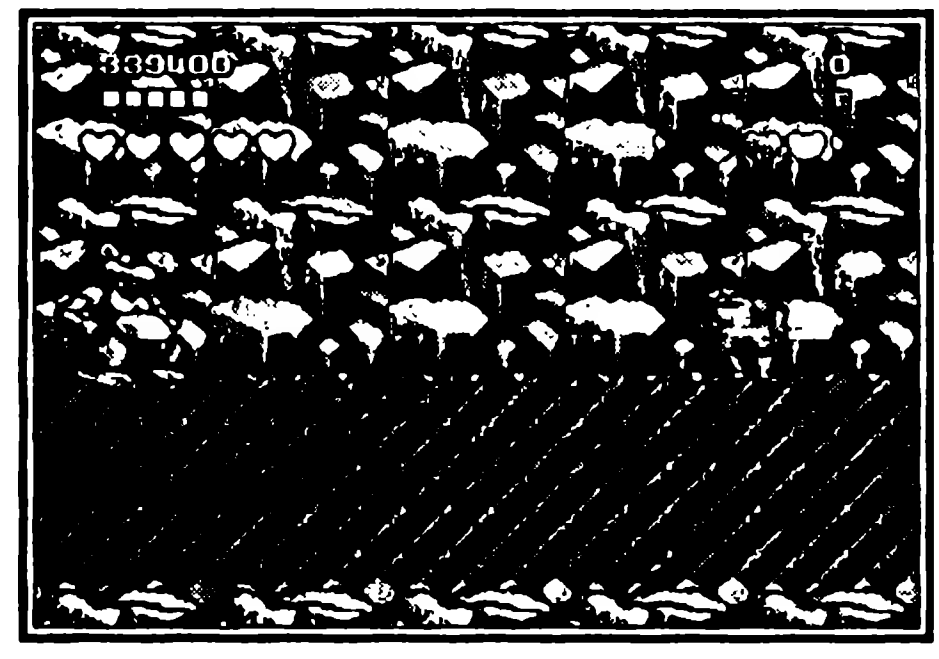


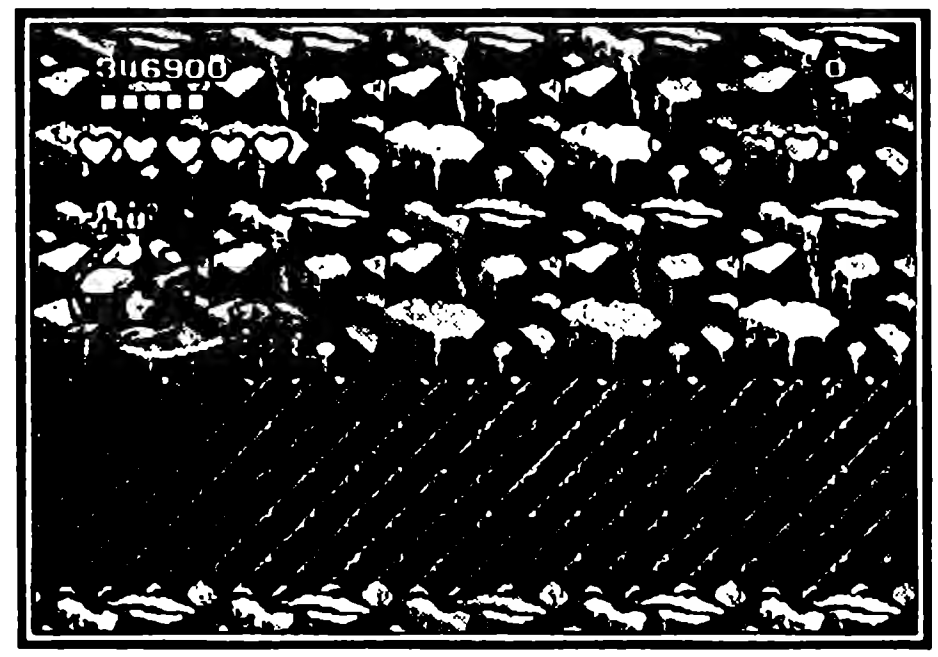
который нужно перепрыгнуть. Затем опять три по верху – один понизу, три поверху – стена разрушена, но вы дожидаетесь нижнего снежка и только перепрыгнув его идете дальше. Прыгните на маленькую платформу, зависшую в воздухе. Когда вы на нее станете, она начнет падать вниз, и вы должны будете через некоторое время спрыгнуть вправо, чтобы не свалиться на колючки. После пройдите влево до обрыва и перепрыгните на противоположную сторону. Пройдите под двигающейся перегородкой, и, перепрыгнув ежа, под еще одной, после чего после небольшого прыжка попадете на одну из двух стоящих друг над другом платформ. Поднимитесь по ним вверх и запрыгните на большую платформу, где, сначала пройдя под первой движущейся платформой и перепрыгнув осторожно ежа (осторожно – так как вверху расположены колючки), подойдите ко второй перегородке. Она в этот момент как раз опустится, и пробежать под ней вы не успеете. Поэтому станьте рядом и дождитесь момента, когда она снова поползет вверх. Подпрыгивая, чтобы спастись от ежа, не заденьте колючки вверху. Выйдите на уступ и станьте на платформочку, повисшую в воздухе. Она начнет падать, и вам нужно будет съехать на два этажа вниз и спрыгнуть вправо. Попав на землю, пройдите немного вперед, и на этом первый эпизод второй карты закончится.

## Вторая карта: Серфинг



Оказавшись в новом уровне, для начала оглядитесь вокруг: перед вами на бревнах стоят два серфа, а дальше – синяя гладь воды. Естественно, что теперь нам предстоит путешествие по воде. Выбираем серф, который нам больше приглянулся, и летим вперед. Первое препятствие на этом этапе – плывущие по реке бревна. Чтобы удачно обойти их, используйте следующую последовательность действий. Первое бревно плывет по верхней кромке воды, то есть его можно обойти снизу, так как там есть свободное пространство. Прижмитесь к левому краю экрана, и, обойдя первое бревно, сразу поднимитесь вверх, так как второе на очереди бревно будет двигаться теперь уже по низу. Третье бревно – опять по верху, а вот следующие два – по низу. Обойдя их, сразу же спускайтесь вниз и летите вперед – два бревна, которые будут у вас на пути, двигаются по всей ширине реки, и в этот момент они как раз будут вверху. Следующие два бревна действуют точно также, но с гораздо большей скоростью, так что вам придется приноравливаться к ним намного осторожней и выждать случай, когда бревно уплывет вверх. Обойдя их, выровняйтесь по середине реки и плывите вперед. Прыжок с трамплина, – и вы, если повезет, берете дополнительную жизнь, повисшую в воздухе.






Следующая задача – обойти пять водоворотов, вертящихся на воде. Сделать это несложно: если водоворот вертится в нижней части реки, прижимайтесь в верхний левый угол, если водоворот вертится в верхней части реки, то нужно прижиматься в левый нижний угол. Обойдя таким образом все пять воронок, вы попадете снова на твердую почву. Пройдя несколько шагов, вы подвергнетесь нападению четырех пауков, ворующих вашу энергию. Расправьтесь с ними уже известным способом. После идите вперед и убейте двух роботов-ходуль, и у одного из них заберите палку. Еще несколько шагов – и вы будете сражаться с первым боссом – крысой Блэгом. Это огромного роста животное будет нападать на вас при помощи своего колючего хвоста и прыгать на вас сверху. Лучшая тактика в борьбе против него – это зажать крысу в углу и бить его без остановок палкой. Если такое по какой-то причине не получается, используйте следующую тактику: станьте в противоположный врагу угол, и, когда он будет приближаться к вам, разгоняйтесь и бейте супер-ударом, а потом сразу отскакивайте назад. Здесь важно, чтобы сзади Блэга было немного свободного места для того, чтобы он туда отлетел после удара, иначе он сразу ринется в атаку и вам не поздоровится. В тот момент, когда Блэг подпрыгнет, сразу мчитесь в противоположный тому, где вы находитесь, угол. В принципе, имеющихся знаний вам должно хватить, чтобы уничтожить этого довольно-таки неповоротливого врага.

Вторая часть уровня – прохождение по минному полю. Вы должны будете пересечь несколько водных отрезков, где вашими постоянными спутниками будут подводные мины, почему-то всплывшие на поверхность. Сложности особой в этом нет, но прошу вас прислушаться к нескольким полезным советам:

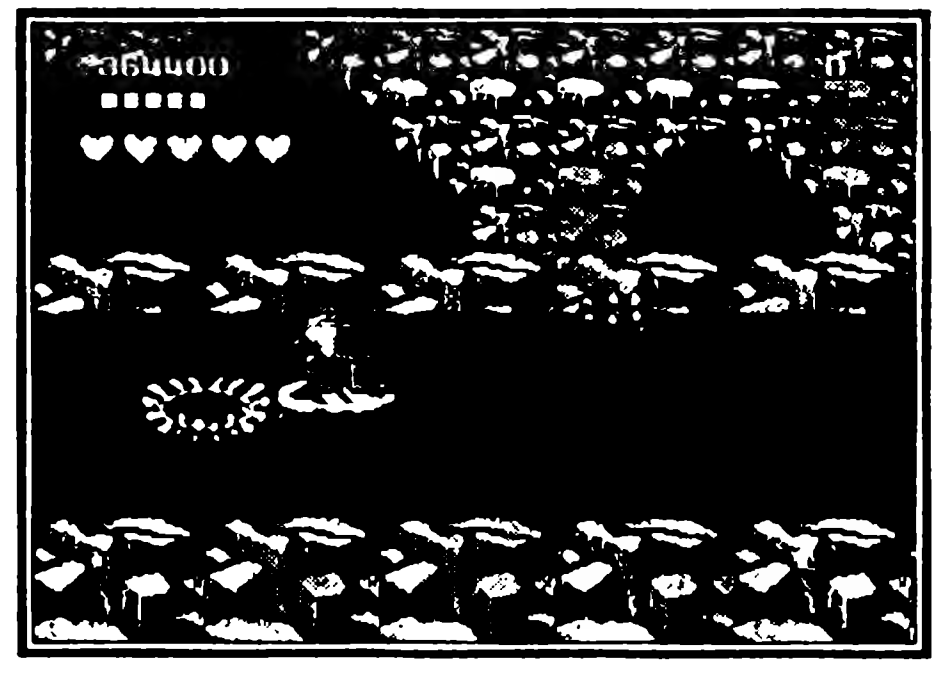
– на отрезке до первого трамплина желательно плыть по нижней кромке воды, так как там будет гораздо проще обходить мины;

– на последующих отрезках плывите исключительно по верхней кромке, потому что там мин будет намного меньше;

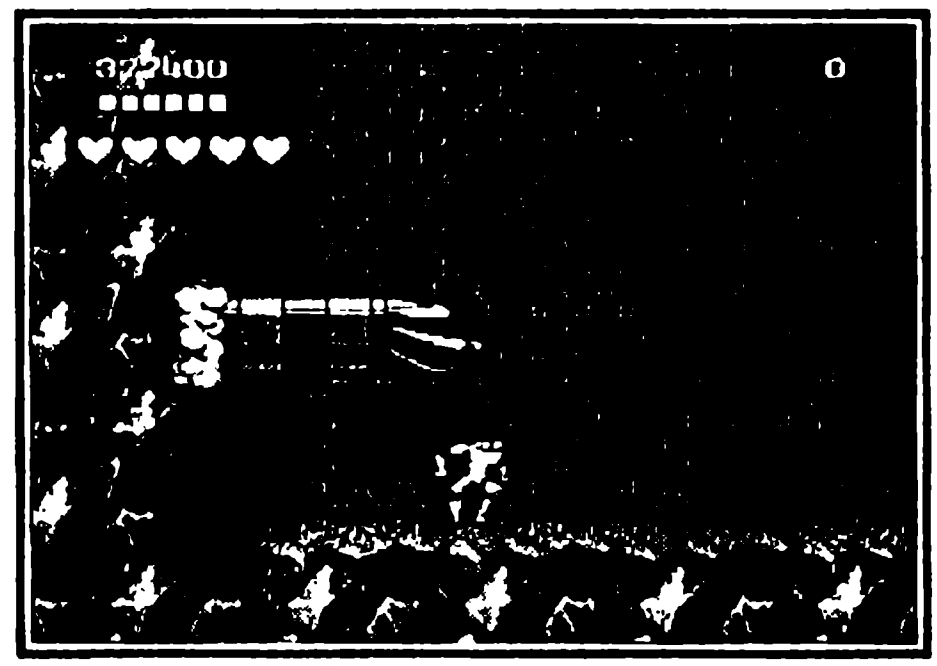
– проплыв некоторый отрезок, будьте готовы к тому, что вскоре посередине реки вы увидите трамплин, и постарайтесь вовремя среагировать на его появление;

– во время прыжков попробуйте держаться посередине реки, чтобы при удачной посадке взять жизнь – они есть здесь в двух местах;

Пройдя таким образом четыре заминированных отрезка, вы закончите свои злоключения в этом уровне и перейдете в следующий эпизод, Там нам также предстоит сильно попотеть.



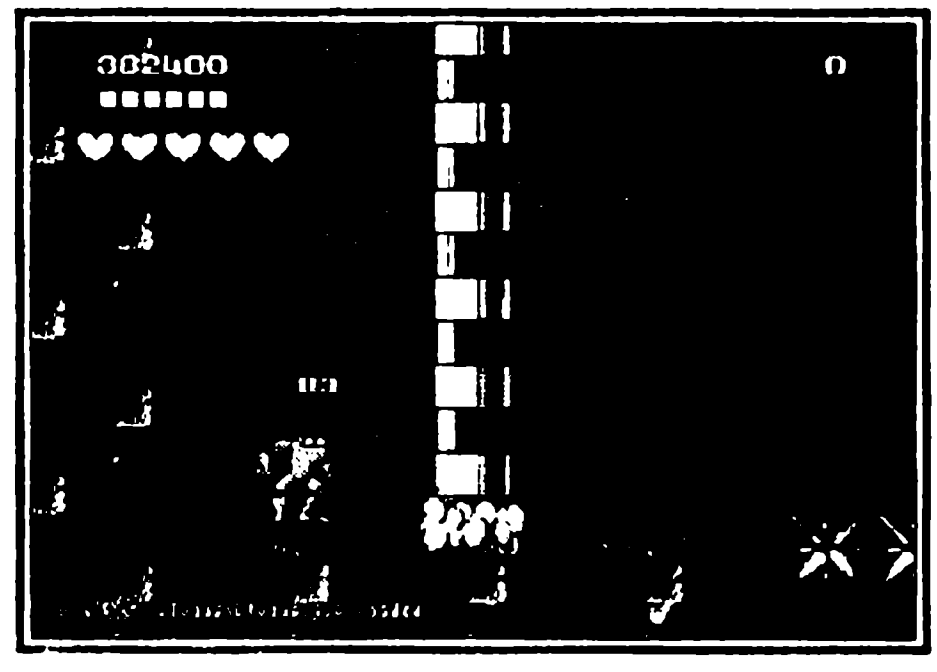
## Вторая карта: Змеелов



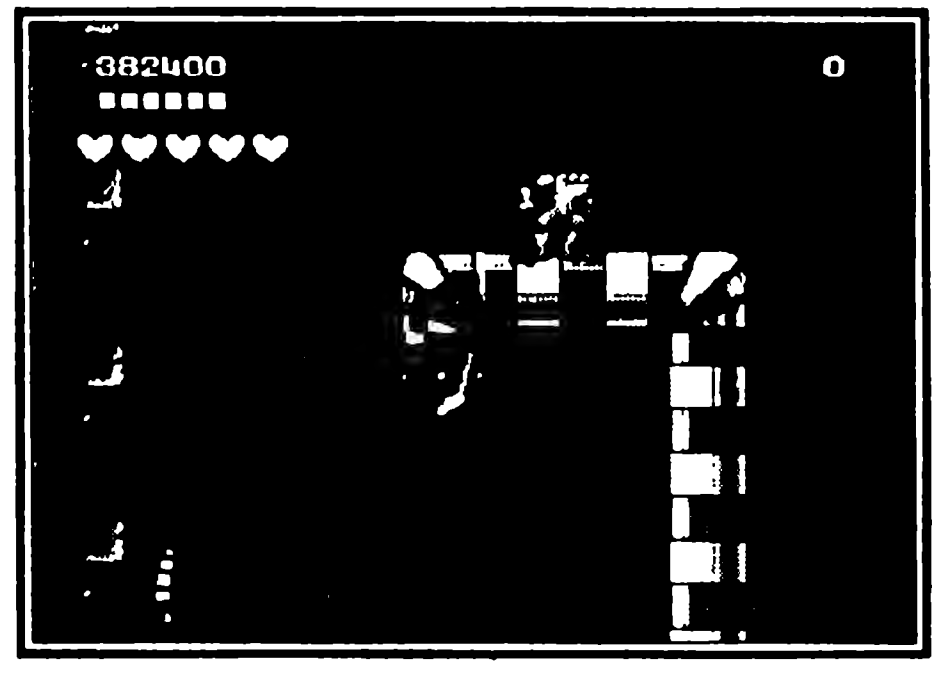
Уровень представляет из себя несколько комнат, в которых в разных местах находятся вход и выход. Вам нужно будет с помощью нескольких змей, обитающих там, пробраться от входа к выходу. Делается это просто: ждете, пока появится огромная змея из дыры в стене, запрыгиваете на нее и движетесь к нужному месту. Беда только в том, что нужно время от времени перепрыгивать с одной змеи на другую. Со временем задача усложняется, и, если в первой комнате нет никаких других препятствий, кроме неповоротливости героя, то далее нужно будет следить за тем, чтобы не попасть еще и на колючки, разбросанные повсюду. Следите, в общем, за описанием.

Оказавшись в первой комнате, вы сразу увидите, как слева от вас из норы появляется красно-синяя змея. Прыгайте на нее и езжайте до того мета, где она повернет вверх. Чтобы забраться вместе с ней туда же, нужно, прижавшись к ней, нажать кнопку прыжка – жаба ухватится за змею руками и поползет вверх. Точно также вам предстоит действовать и дальше. Когда змея почти что заползет в свою нору, подпрыгните вверх – в этот момент из норы повыше появится вторая, розовая змея. Прыгать стоит тогда, когда от змеи под вами останется виден только кончик хвоста, и до конца утапливать кнопку прыжка, подпрыгивая по возможности выше. На розовой змее сначала постойте немного, когда она свернет вниз, а потом спрыгивайте туда же – она к этому моменту снова сделает поворот влево. Также точно доедьте до норы и пересядьте там на синюю змею. Следуя все время недалеко от ее головы, вы достигните еще одной змеи, которая на сей раз доставит вас к норе-выходу.

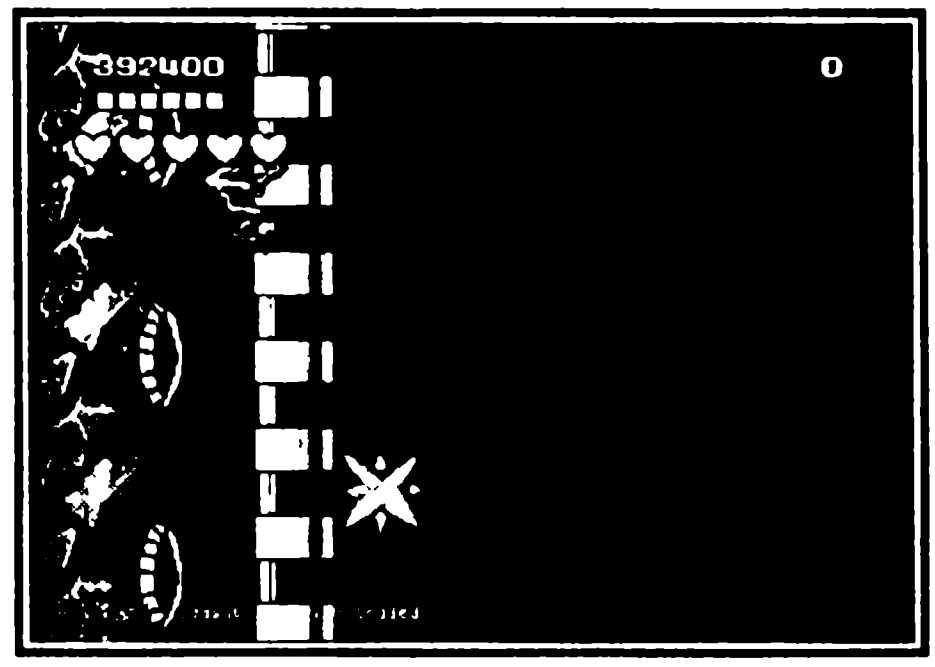
Сразу возле входа уцепитесь за змею и ползите с ней вверх. Там, попав на горизонтальную плоскость, созданную пресмыкающимся, подождите, пока увидите сзади себя догоняющий хвост змеи, и, утопив кнопку ВПЕРЕД, мчитесь в этом направлении, чтобы перескочить колючку и снова попасть на тело змеи. Она довезет вас до норы, и там вы упадете вниз, когда змея кончится. Там же цепляйтесь за вторую змейку и на ней, перепрыгнув через колючку, доедьте до противоположной стороны. Там, естественно, сядьте на следующую, желто-красную змею. Сначала заберитесь по ней наверх, а потом, когда она сделает крен под колючкой, таким же способом, как только что это делали, проскочите на дно последней и доберитесь до норы, где пересядьте на новую змею, и, перепрыгнув три колючки, проникните в противоположный угол комнаты, где вас ждет поездка на желто-синей змее. Когда она сдела-



ет первое кольцо, перепрыгните ямку и попадите на возвышенность, после чего, прижимаясь к левой стороне, спуститесь в созданную змеей ямку, перепрыгните колючку и оседлайте змею. Доехав на ней до конца, пересядьте на темно-красную змею, и на ней уже доедьте до выхода.



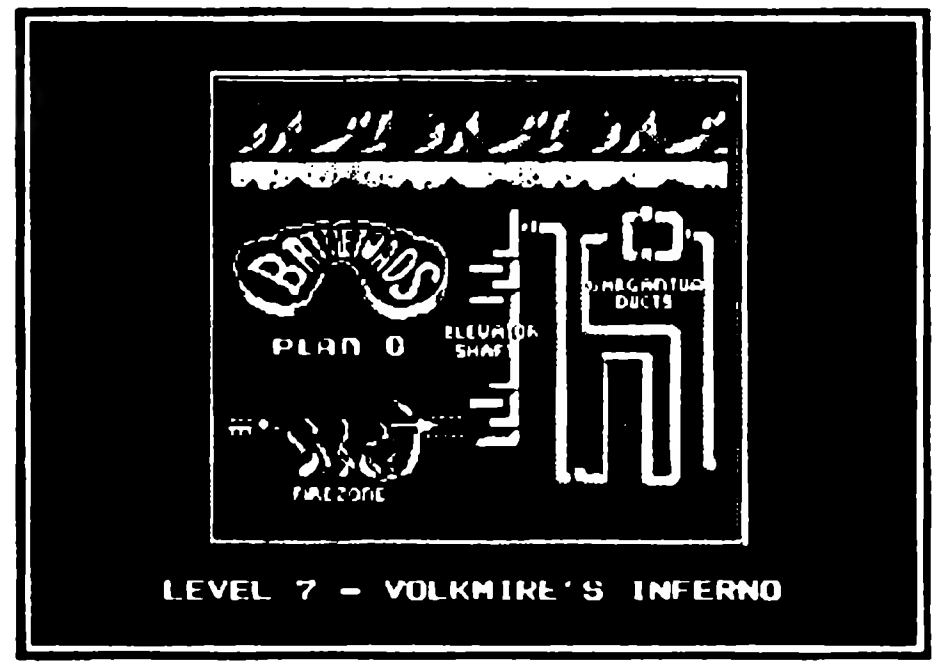

А вот теперь начинается самое интересное...Просто какая-то головоломка получается, а не игра. В общем, попадаете вы сразу на красную змею, и ждете, пока она повернет вверх, потом садитесь на нее, доезжаете до верха и ждете там, пока в виду появится хвост змеи. Увидев его, прыгайте вперед так, чтобы проскочить над колючкой. Тут же располагается и вторая, перепрыгните ее и доедьте до норы. Когда змея почти что заедет в нору, подпрыгните, и приземлитесь на новую змею, вылезшую из той же норы, куда заныла предыдущая. Дождитесь, пока она пройдет под колючкой и выйдет на противоположной вам стороне. Тогда прыгайте на нее, и, перепрыгнув колючку, доедьте до следующей норы. Змея, на которую вы попали – черно-желтая. Вам, никуда не уходя, а стоя (то есть находясь) примерно посередине расстояния между стеной и колючкой, нужно дождаться, пока снизу выползет голова этой же змеи, и ухватиться за нее. Находясь рядом с головой, доползите до самого верхнего места, созданного змеей, и с него, немного подождав, прыгните вперед между двумя колючками, потом перепрыгните еще одну и доедьте до норы. Следующие четыре змеи – сверхскоростные. Попав на первую, зеленую, нужно будет перепрыгнуть одну колючку, на второй делать ничего не надо, кроме как попасть с не на третью, на которой нужно будет проехать между тремя колючками, расположенными в форме треугольника. На последней, серо-черной змее перепрыгните одну колючку и зайдите в нору-выход. Теперь осталась всего лишь одна комната со змеями, но самая трудная.

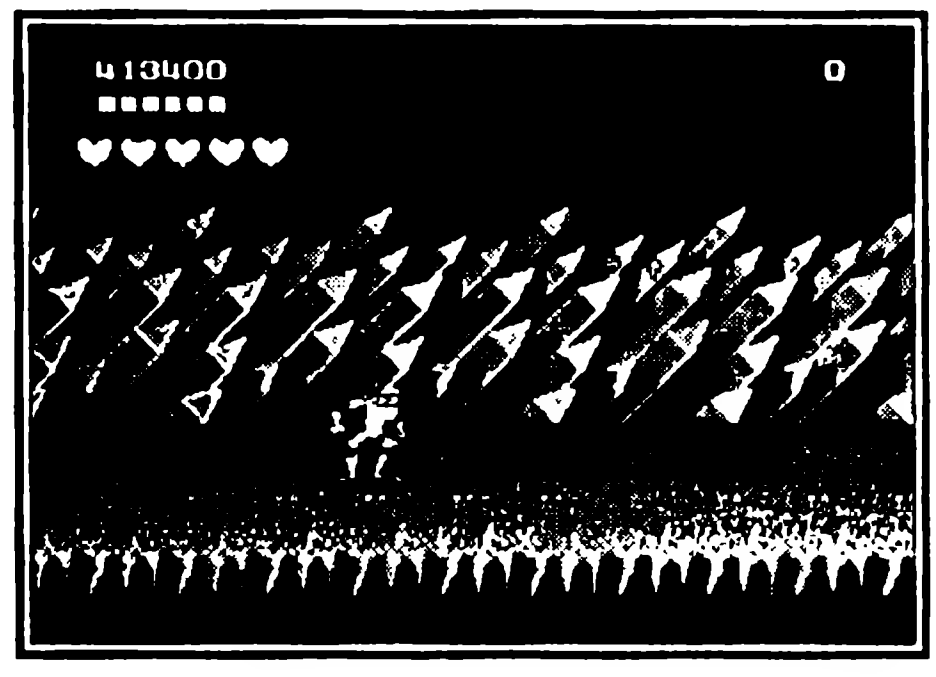



С самого начала вы оказываетесь сразу на змее, которая движется влево. На пути у вас – несколько платформ. Взберитесь на верхнюю из них, и, перепрыгнув колючки, станьте снова на змею, потом по новым платформам взберитесь вверх и тут же уцепитесь за змею, которая теперь лезет вверх. На ней доедьте до норы и пересядьте на синюю змею, которая вылезет из той же норы. Разъезжая на ней, перепрыгните сначала одну колючку, потом еще две, и расположитесь (все время в движении) возле колючек справа. Когда хвост змеи будет под вами, подпрыгните как можно более высоко и приземлитесь снова на то же место – там к этому времени появится та же змея, но двигающаяся в обратную сторону. На ней доедьте до норы, где пересядьте на желто-красную змею, которая ползет вверх. Доберитесь до верхнего кольца, образованного

телом змеи, и ждите здесь ее хвоста. Когда он будет рядом с вами, справа покажется голова змеи, которая обползла колючки и сделала там новый виток. Вам нужно в этот момент постараться перепрыгнуть провал с колючками и попасть на противоположный виток, где и будет выход. Чтобы это сделать, постарайтесь прыгать с самого края змеи. Отправляемся на третью карту.

## Третья карта: Ад Вулкмайра




Сразу после загрузки уровня вы оказываетесь на островке земли, стоящем в воде, и на вас тут же совершат нападение две крысы. Разделаться с ними быстро, так как они убиваются одним ударом, но трудностью может стать то, что враги эти слишком быстро двигаются и нападают всегда кучей. Убейте первых двух, и после этого на вас нападут еще трое. Таким образом, убивая по пути озверевших грызунов, двигайтесь постепенно вперед, пока не доберетесь до обрыва. Здесь вам необходимо совершить прыжок из самой верхней точки острова вперед, чтобы попасть на противоположный берег. Там убейте еще двух крыс и таким же способом переберитесь на следующий островок, где также разделайтесь со всеми врагами. Когда вы снова подойдете к очередному обрыву, то увидите, что здесь уже прыгать на другой берег не потребуется – между двумя островами по воде двигается бревно, на которое вам необходимо попасть. С помощью нескольких бревен вы, изредка попадая на маленькие островки, доберетесь в конце концов на твердую землю, где на вас сразу же набросятся две крысы. Убейте их и пройдите немного вперед. Сделав пару шагов, по верхней кромке острова разбегитесь и сделайте в конце экрана супер-удар – это уничтожит крысу, которая летает на ракете. Сзади вылетит еще одна такая же, то же самое сделайте и с ней. После разберитесь с тремя наземными крысами и идите вперед. Через некоторое время появятся три жука, которые украдут у вас три деления энергии. Что сними делать, вы уже знаете. Забрав свои кровные кубики энергии, пройдите впереди уничтожьте еще троих крыс на ракетах, соберите двух мошек и убейте еще двух наземных крыс. На этом первый отрезок этого уровня окончен, о чем вы узнаете точно, когда кристаллы на заднем фоне превратятся в огонь.

Пройдите еще немного вперед и сядьте в самолет, который в этот момент взлетит. После того, как вы собьете пунктирную линию, собственно, и начнется новый эпизод. На первом его отрезке у вас нетрудная задача – проехать сквозь электрозаграждения. Сделать это несложно, вот смотрите: устанавливаете самолет примерно посередине

вертикали экрана и отводите его в левый угол экрана. Теперь будут появляться друг за другом несколько заграждений, в которых есть проемы. В них вам и надо попасть, а всего будет двенадцать таких заграждений. После этого снова устанавливайте самолет посередине слева и ни о чем не думая пролетайте четыре следующих заграждения, так как они имеют свойство раздвигаться, пропуская вас вперед. После того, как четыре таких заграждения будут пройдены, мчитесь вперед и становитесь в правом углу экрана – там появятся еще четыре заграждения, которые на этот раз будут сходиться, преграждая вам путь. Пройдя их, вы закончите первый отрезок полета на самолете, и приступите ко второму. Здесь вам предстоит просто лететь вперед, уворачиваясь от огненных шаров. Никаких особых рекомендаций здесь и быть не может, просто учтите несколько советов:

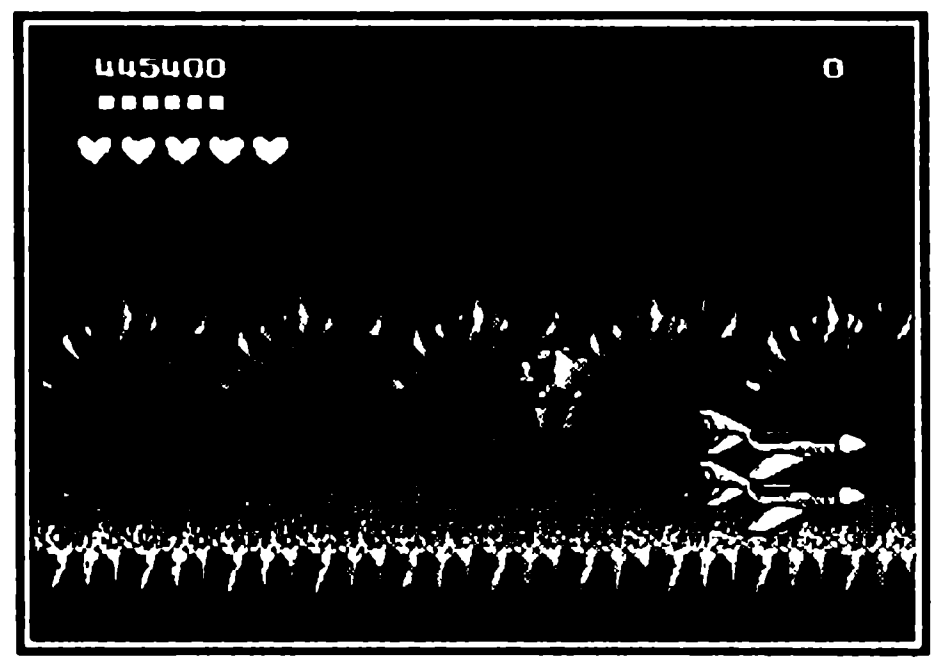
– во-первых, летите, всегда прижимаясь к левому краю экрана – это, как вы уже заметили, позволяет поиметь некоторое время на то, чтобы среагировать на появляющийся в правой части экрана объект

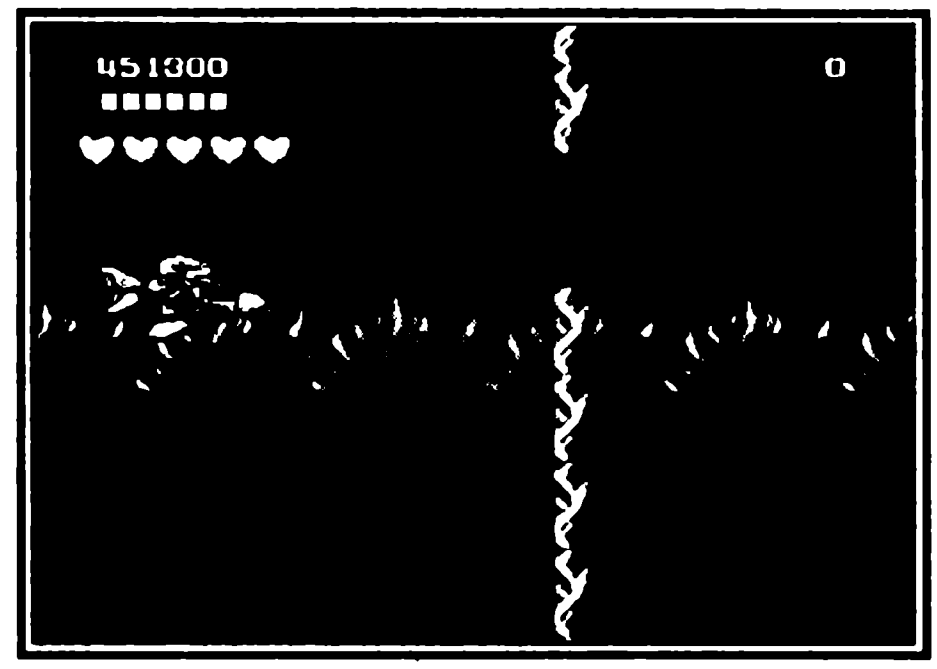
– во-вторых, не старайтесь лететь где-либо снизу или сверху экрана – там у вас будет наименьшая свобода действий

– оптимальная точка полета – посередине, так как она позволяет менять траекторию и вверх, и вниз, избегая попадания огня

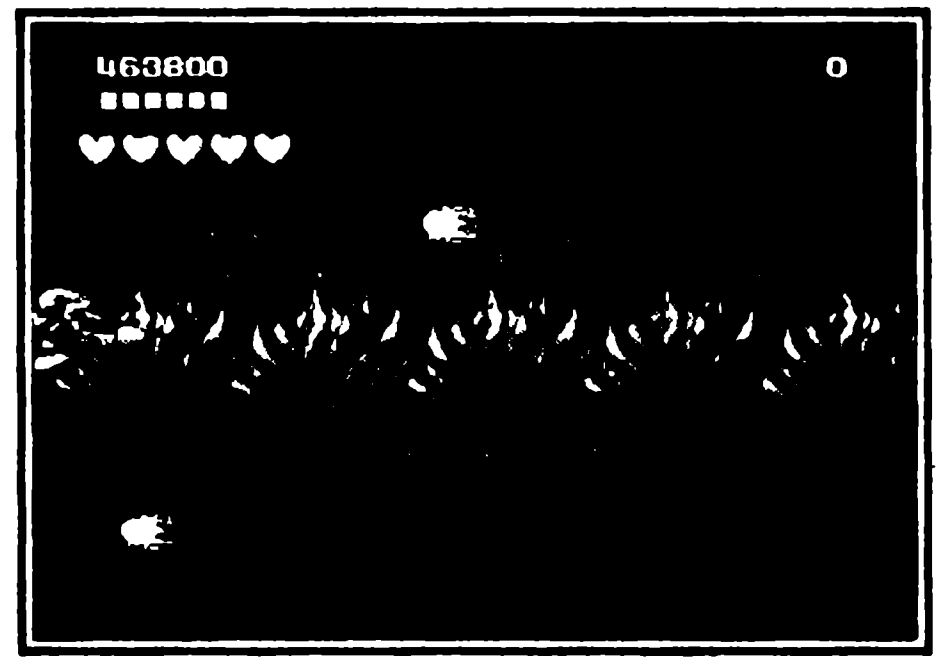
– пролетев десять-пятнадцать огней, можете попробовать взять жизнь, она также располагается посередине экрана

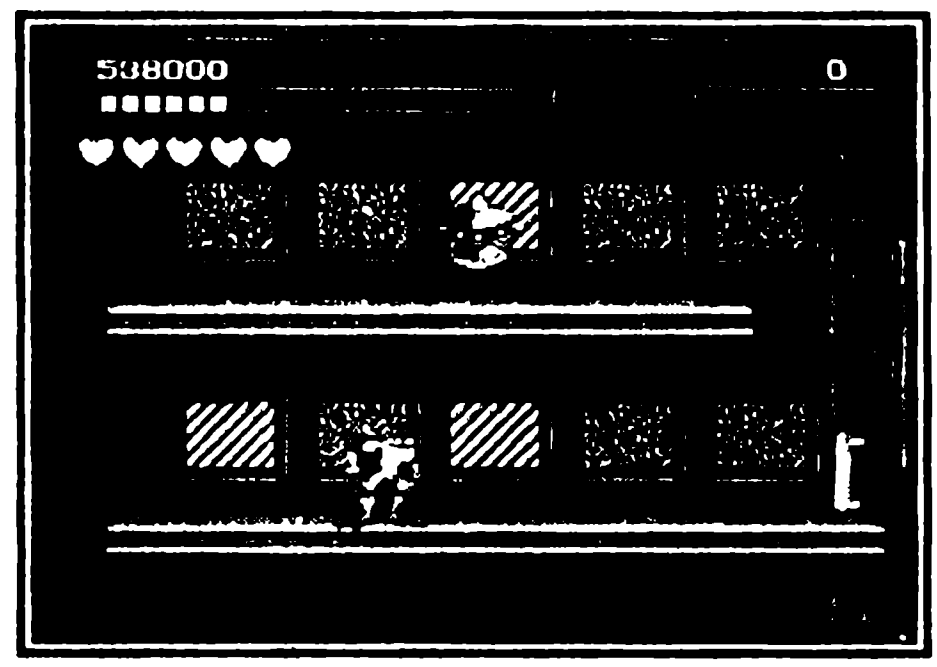
Следующий эпизод построен примерно на таком же принципе, только вам придется уворачиваться не от огней, а от ракет, которые сначала взлетают снизу, а потом начинают падать сверху на вашу голову. Единственная правильная тактика здесь – держаться вверху, пока ракеты взлетают, и потом, когда они падают – внизу. Удачи. В конце эпизода можно снова попытаться взять жизнь, находящуюся посередине экрана. Новый эпизод очень похож на самый первый из тех, где Раш летает на самолете. Сначала вам нужно будет пролететь через несколько заграждений, после чего появятся три расходящиеся преграды. Пролетев их, сразу двигайте вперед и пролетайте одну сходящуюся преграду. Потом еще одна расходящаяся и одна сходящаяся, и эпизод закончен. Приступаем к последнему эпизоду уровня. Трудность его в том, что здесь скорости увеличиваются до сумасшедших высот, и вам придется поднапрячь свою реакцию для того, чтобы удачно пролететь все преграды. В общем-то, больше здесь советовать нечего, поэтому я приступаю к описанию следующего уровня.



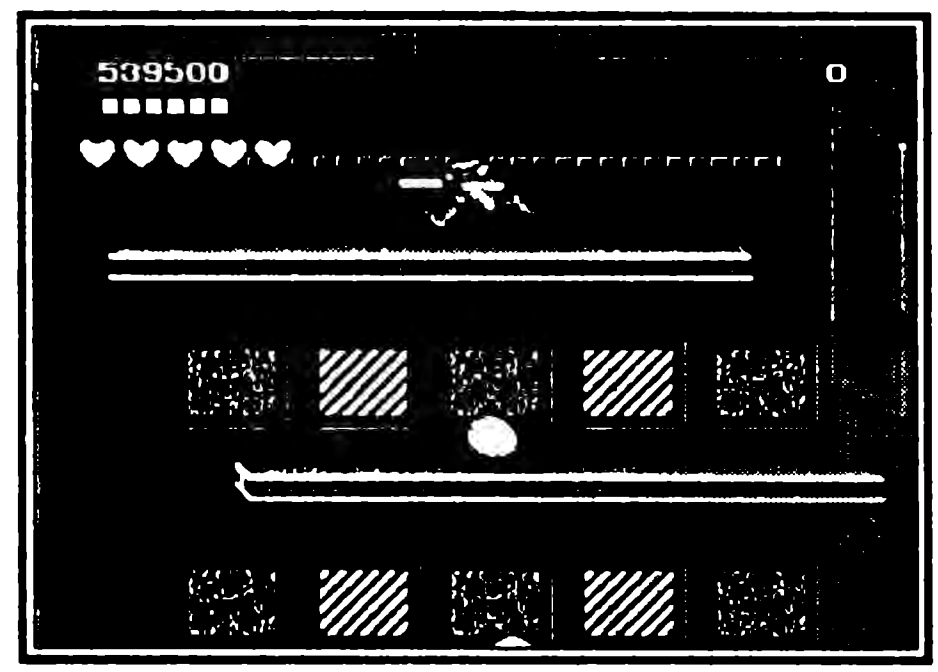
## Третья карта: Электрошахта



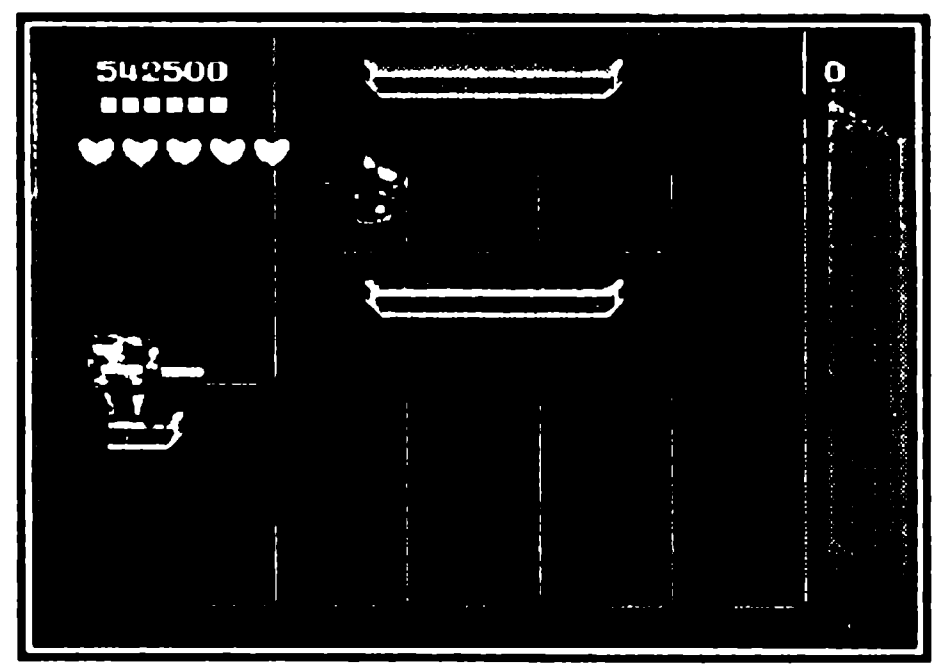



Поговорив с Королевой Тьмы и своим учителем, загружаемся в уровень. Сразу же возьмите палку, которая закреплена в углу. Затем, выгадав момент, когда робот-охранник выпустит очередной пучок энергии и начнет передвигаться в какую-либо сторону, запрыгиваем на второй этаж и бьем вражину по голове (если таковая, конечно, у него имеется). Потом прыгайте в дыру наверху, которая расположена между двумя перегородками, затем еще на две дыры выше. Попав на третью двигающуюся перегородку, пройдите в правый угол экрана и немного подпрыгните, чтобы открыть то, что находится немного выше. На перекладине находится еще один робот-охранник, разделайтесь с ним и запрыгните на маленькую перекладину справа, с нее – на пружину, а с пружины, нажав в момент нахождения на ней кнопку прыжка – на перекладину вверху, с которой уж постарайтесь пролезть в дыру в движущейся перегородке. Но учтите, что в этой дыре время от времени появляется электрический разряд, и, попав туда не вовремя, вы пожалеете о том, что родились жабой, а не электромонтером. Попав на перекладину, быстро начинайте подыматься по таким же, как она вверх до того места, где в стене увидите дыру. Оттуда выскочит шар и покатится на вас. Перепрыгните его и полезайте наверх, только быстро. Если замешкаетесь здесь или на одной из перекладин, шарик выскочит рано и помешает вам нормально забраться вверх. Пролезьте еще через одну перегородку с током и по пружинам заберитесь на следующую. С нее осторожно запрыгните вверх на перекладину, где обитает робот-охранник. Убив его, ступайте наверх на маленькую перекладину. Слева вверху на такой же маленькой перекладине есть еще один робот. Если у вас в руках все еще остается палка, разделаться с ним не составит труда, но и в противном случае это не будет трудно. Просто прыгните на платформу в тот момент, когда робот отъедет влево, и ударьте его. Оттуда запрыгните на меленький уступ слева вверху и с него – – вверх на одну из четырех платформ (сейчас только на две из них...). Постарайтесь сделать это с первого раза, чтобы не спровоцировать зря две липучки, засевшие там. Когда попадете наверх, разделайтесь с

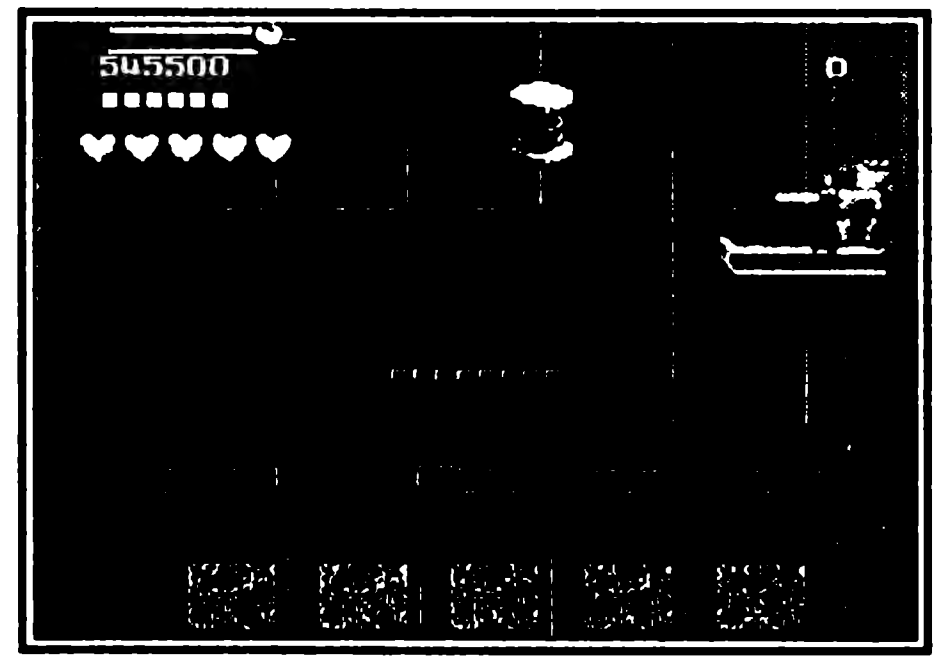
ними и залезьте наверх, где, пройдя мимо (или убив его) робота, попадете на уступ вверху, с которого можно запрыгнуть в проем движущейся перегородки. Потом еще два таких проема – и вы на уступе, с которого в случае смерти начнете игру.




Для начала убейте робота, крутящегося на первой платформе, потом еще одного выше, и заберитесь на верхнюю платформу. Над вами располагается пружина, а слева из трубы время от времени вырывается ядовитый газ. Вам необходимо сначала попасть на пружину, а с нее запрыгнуть на вторую пружину справа верху. Сделать это, чтобы не попасть в струю газа, или не быть засосанным в вентилятор, нужно так. Дождитесь, пока в пружину ударит струя газа и прыгайте на нее, а там сразу нажимайте кнопку прыжка и отлетайте вправо на вторую пружину. С нее запрыгните на перекладину вверху, где обитает робот, и, убив его, прыгайте на третью пружину, откуда – на следующую перекладину, где из трубы вырывается газ. Станьте с краю и дождитесь, пока струя газа пройдет, потом быстро забегайте наверх. Бежать нужно в тот момент, когда робот наверху отъедет вправо. Убейте потом его и ступайте наверх через проемы в перекрытиях. С уступа, на котором в итоге окажитесь, нужно посредством пружины запрыгнуть наверх. Задача осложнена тем, что слева на вас дует ядовитым газом, а вверху на платформах установлены вентиляторы. Чтобы не попасть ни в одну из вышеперечисленных ловушек, сделайте так. Дождитесь того момента, когда газ из трубы исчезнет, прыгайте на пружину, и с нее сразу наверх, на платформу. Как только окажетесь там, сразу же прыгайте вверх и потом еще раз то же самое. Если вдруг ударитесь головой о перекладину и не сможете запрыгнуть наверх, дергайте в противоположную вентиляторам сторону, чтобы не засосало.

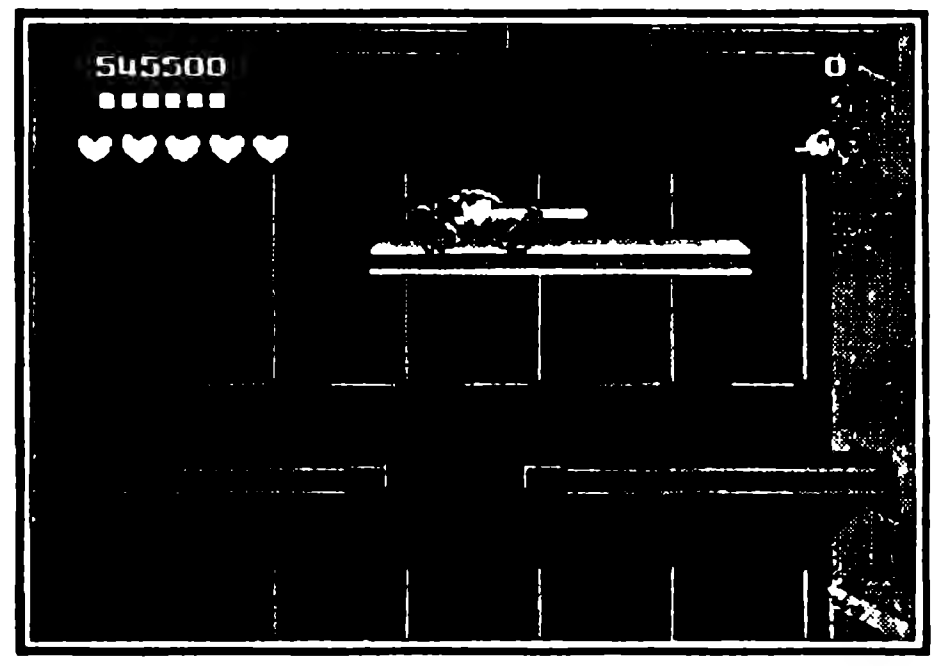


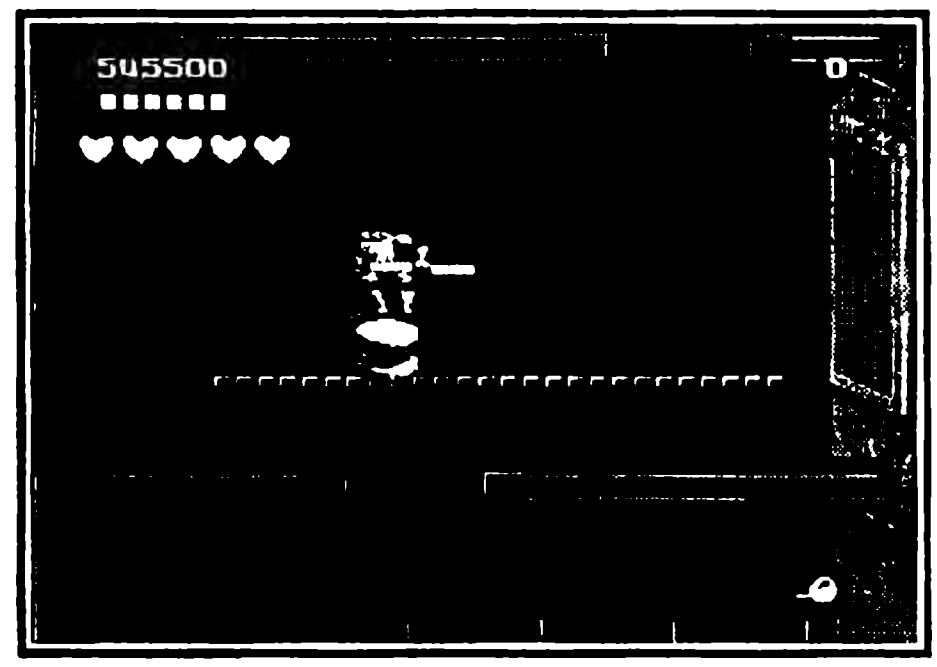

Точно также пройдите и два следующих вентилятора, после чего через несколько перекрытий заберитесь на небольшую платформу, справа на которую вылетает из трубы газ. Когда проем перегородки, движущейся сверху, будет над вами, и газ не будет вам угрожать, запрыгните наверх. Там достигните пружины и с ее помощью проскочите через проем в перегородке наверх, избежав удара током. Наверху запрыгните на уступ справа,



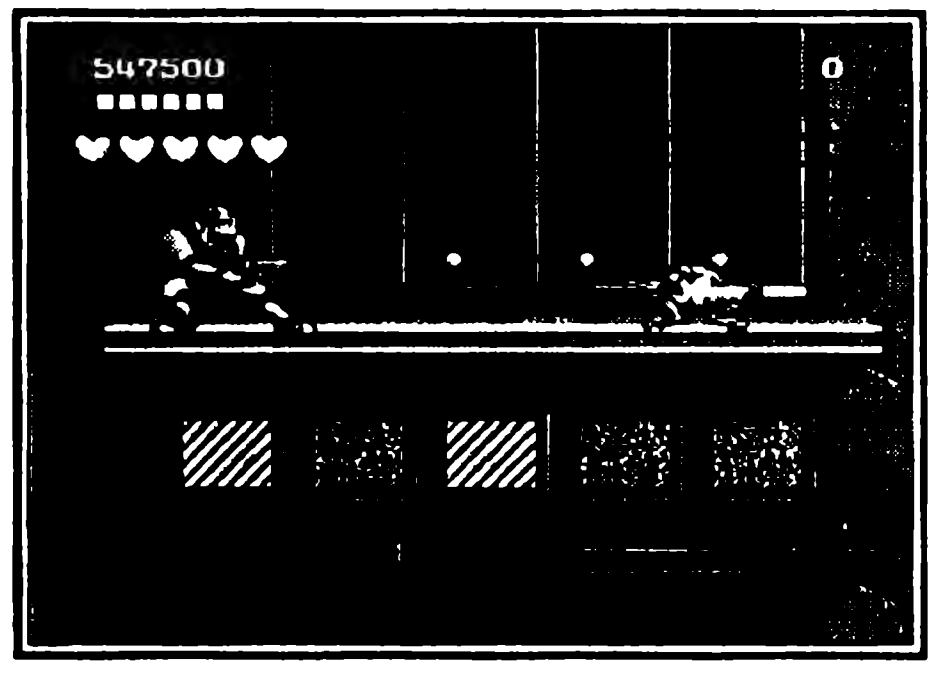
но так, чтобы газ, вылетающий слева, в вас не попал. С уступа прыгайте сквозь проем вверху. Теперь вам предстоит пройти всего несколько таких перегородок, чтобы попасть в комнату к боссу.

Если понять некую закономерность движений босса, то и бороться с ним не представит особого труда. Враг иногда стреляет в вас из автомата, но большую опасность представляют не пули, вылетающие из его оружия, а его прыжки. Наиболее безопасное место в комнате – левый угол, туда босс редко допрыгивает. Сразу после того, как он совершил три выстрела из автомата, разбегайтесь и бейте его супер-ударом, а потом сразу же обратно в свой угол. Единственное, за чем приходится следить – чтобы босс был как можно далее от своего угла, то есть желательно, чтобы вообще посередине комнаты, так как в этом случае при вашем ударе он будет отлетать назад. Если же он находится близко к стене, то, отлетев при ударе жабы, он снова оттолкнется от стены и прихлопнет вас. Удачи!



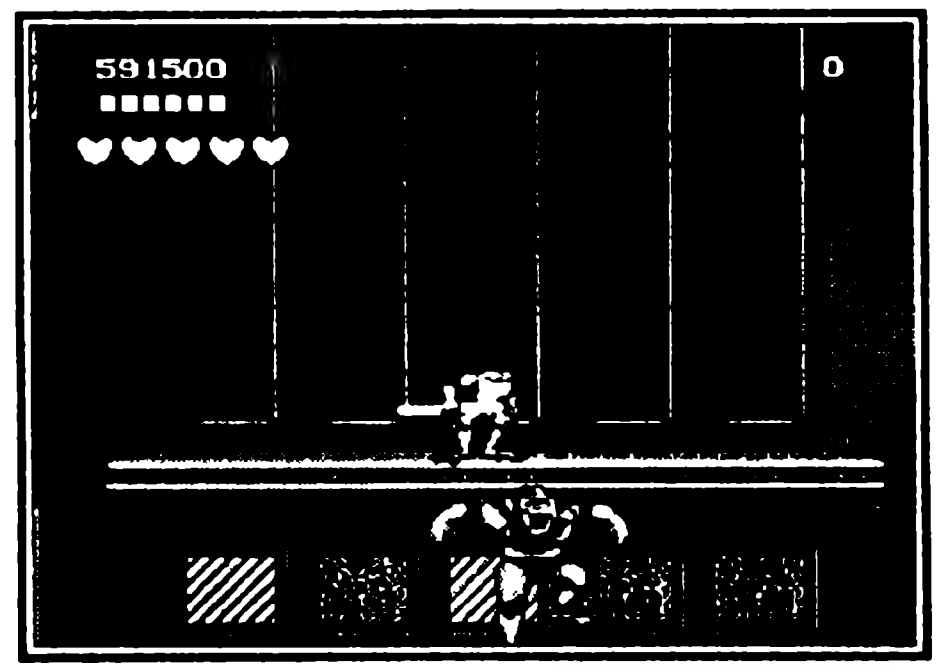

## Третья карта: Канализация

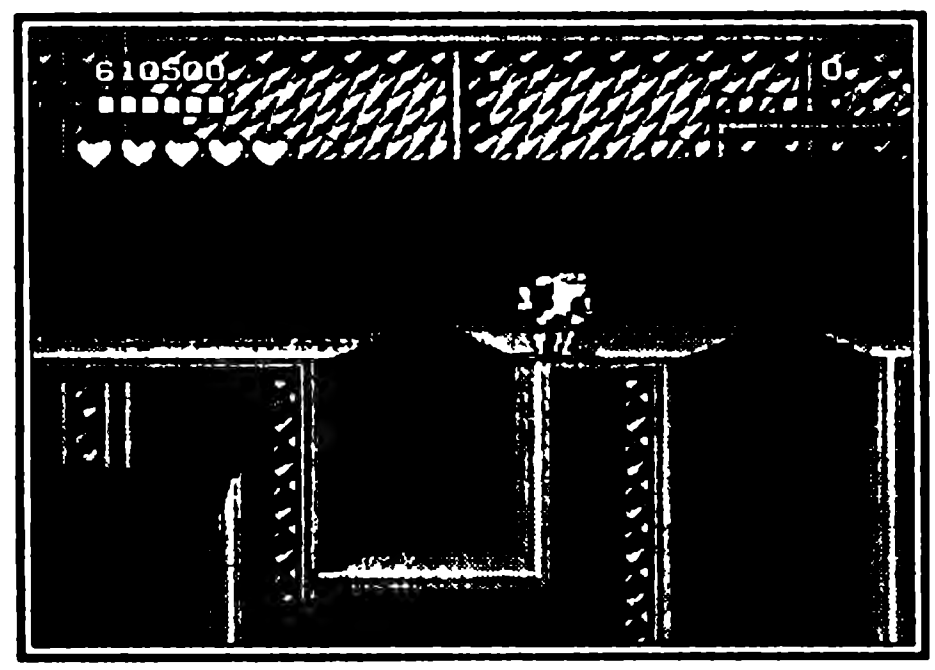



Это последний уровень третьей карты и один из самых сложных вообще. Оказавшись внутри трубы, пройдите вперед и уничтожьте робота, бросающегося электроразрядами. Чтобы избежать попадания такого разряда, достаточно просто присесть. Такой же робот есть и там, куда вы потом спуститесь. Расправившись с ним, возьмите пропеллер и вылетайте на нем влево. Прижмитесь сначала к левой стене, потом наоборот – к правой, и спуститесь вниз, где сразу же возле спуска убейте робота, потом еще трех, лазающих в разных местах трубы. Добравшись до вертолета, возьмите его и летите вверх, уворачиваясь от колючек. Сначала нужно прижаться вправо, потом влево и снова вправо. Теперь мы добрались до самого трудного места в эпизоде. Нам предстоит убежать по очереди от нескольких шестеренок. Чтобы этот происходило как можно менее болезненно, предлагаю вам в который уже раз руководствоваться ниже написанным.

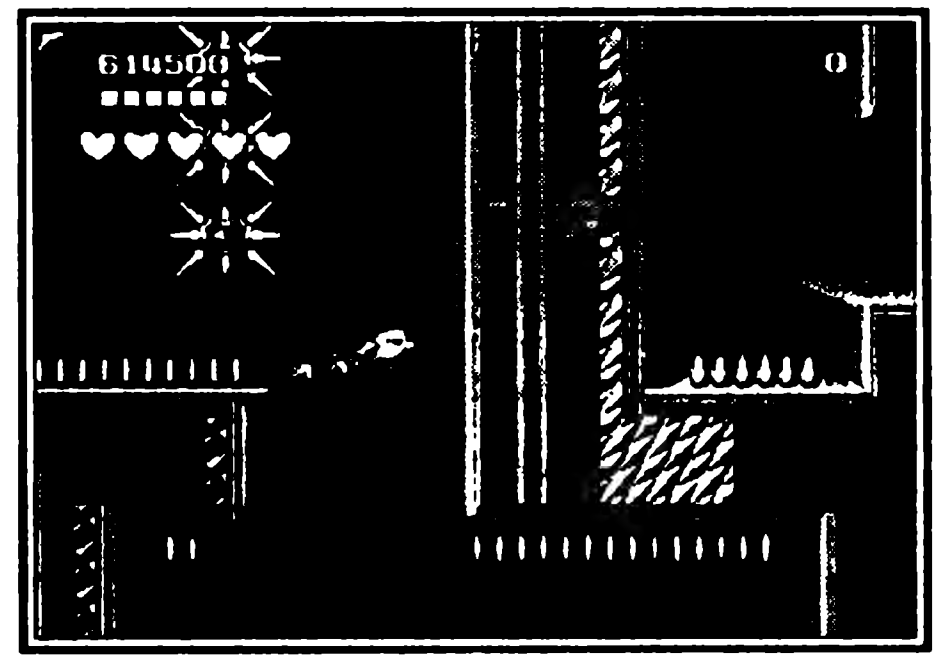
От первой шестерни убежать труда не составит – просто скачите на предельно высокой скорости по тоннелю, а в конце перепрыгните яму с водой и станьте возле

столба, который разрушится после того, как шестерня разобьется в яме. Теперь бежим от второй: прыгаем вниз и прижимаемся к правой стене, потом опять вниз и прижимаемся к левой стене, потом снова к правой, бежим вперед и в тупике подпрыгиваем. В результате шестерня разбивается о стену, а мы забираемся наверх и идем к третьей шестеренке. От нее убежать труднее всего. Здесь нужна быстрота и слаженность движений. Быстро пробегаете под ней, запрыгиваете наверх, у подножия первой ступеньки совершаете длинный прыжок вверх и вперед, откуда лезете сразу в воду. В воде передвигайтесь прыжками – так быстрее, и пройдите таким образом несколько подъемов. В конце тоннеля перепрыгните яму и станьте к стене. Последняя шестерня, четвертая, проходится следующим образом. Прыгнув в колодец, прижмитесь к правой стене, и, попав на землю, снова прыгайте вниз, но прижимайтесь влево. Затем – небольшая пробежка, прыжок вниз, во время которого прижаться нужно к правой стене, потом еще пробежка, прыжок через колено трубы и прижаться влево. Последний трюк – снова прыжок вниз с прижатием к правой стене, а потом перепрыгнуть яму и стать к столбу. Все, шестерни пройдены, теперь на очереди подводное плавание.

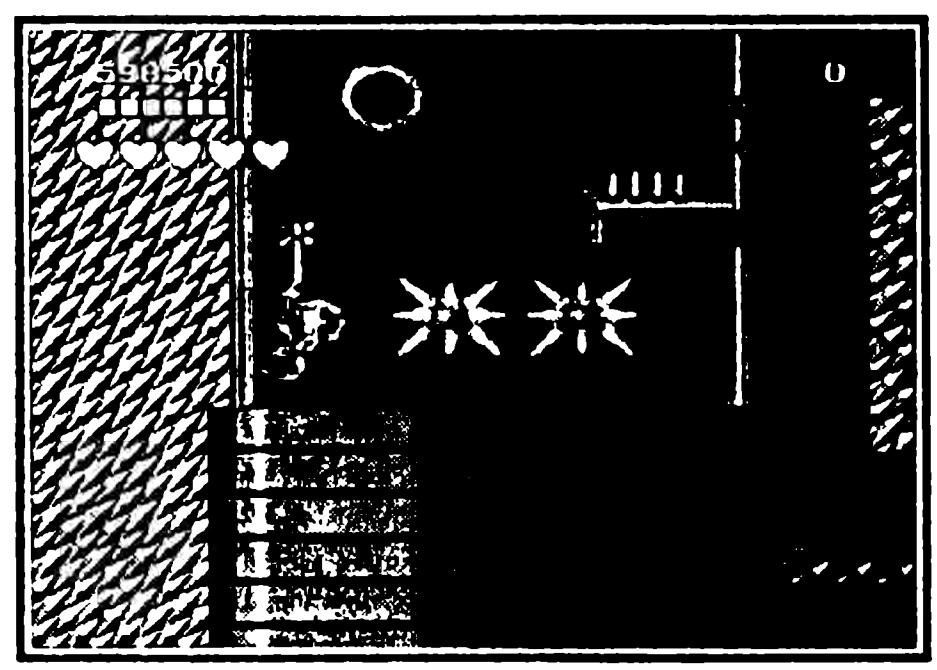


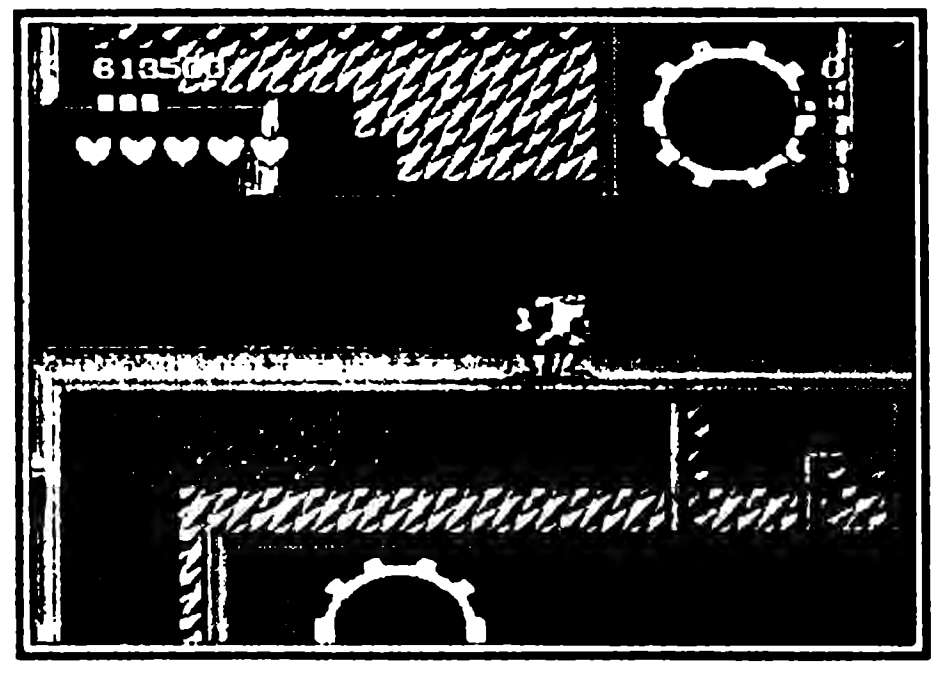



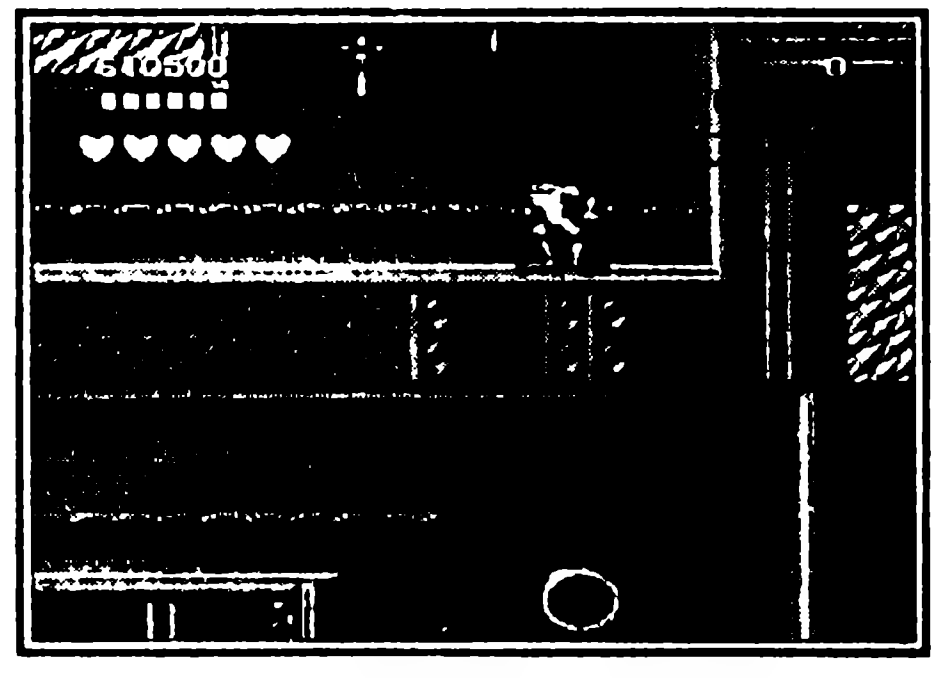

Сойдите вниз и войдите в воду, после чего плывите влево и вверх, по пути убив электрического угря. Поднявшись из этой комнаты в следующую, перепрыгните колючки вверху, чтобы попасть в другую часть комнаты, проплывите немного вперед под колючками, затем перепрыгните еще одни, и, убив там угря, выйдите на сушу. Пройдите влево и совершите длинный прыжок вперед, чтобы снова попасть в воду и не пораниться о колючки. Здесь убейте рыбу-пиранью, проплывите под колючкой и спуститесь в колодец. Сразу при выходе внизу из него не плывите вперед, а подождите, пока из-за невидимого участка трубы выплывет пиранья. Затем плывите вперед без опаски, пока не выйдете на сухой пригорок. С него снова спрыгните в воду, проплывите немного вниз и вправо, чтобы избежать колючек, убейте там рыбу, после проплывите под колючками влево, где после уничтожения угря заплывите в коридор. Выйдя из него в комнату, заполненную колючками, двигайтесь по нижнему пути, так как там



больше возможностей действовать, нежели вверху. На противоположной стороне комнаты убейте угря и войдите в новый коридор. Выплыв из него в комнату, сразу отплывите влево, а потом развернитесь и убейте двух акул, которые нападут на вас сзади. Наверху в комнате возьмите жизнь и подойдите к проходу слева. Здесь нам предстоит убегать от первой подводной шестеренки! Плывите вниз, прижавшись к правой стене, проплывите под колючками и спуститесь еще ниже, где один раз нажмите кнопку прыжка, чтобы проплыть над колючками, но не более. Затем снова прижмитесь к правой стене, и, приплыв к столбу, заплывите в яму внизу так, чтобы не напороться на иголки, но и чтобы колесо проехало сверху, не задев вас. Вторую шестерню пройти потруднее...Плывите вниз и прижимайтесь к правой стороне трубы, внизу проплывите над двумя рядами колючек и выскочите на сушу. Теперь прыгайте вниз и прижимайтесь к левой стене. Бегите вперед по воде и снова прыгайте в воду, прижимайтесь вправо, потом опять вправо и далее плывите вверх. Попав в этот коридор, заплывите в яму с колючками и пропустите мимо себя шестеренку. После проплывите еще немного вперед, поднимитесь в большую комнату, где сначала убейте акулу, потом перепрыгните колючки, и, взяв жизнь, выплывите из комнаты на сушу. Здесь возьмите пропеллер и на нем летите вниз. Облетев колючку справа, прижмитесь к правой стене и приземлитесь. Сразу же на вас набросится утка, плавающая на воде. Сильным ударом переверните ее и ступайте дальше. Таким же образом перебейте следующих двух уток и снова полезайте в воду. Сразу же возле спуска забейте рыбу и плывите, избегая колючек, вперед, а потом вверх. Возле большого уступа убейте акулу, пройдите немного вперед и плывите вверх через маленький проход в колючках. Здесь оплывите справа колючки и через большое открытое пространство проплывите вперед, где сначала спуститесь по колодцу из колючек вниз, а потом с другой его стороны поднимитесь и выпрыгните на поверхность, обманув утку. Теперь берите вертолет и по узкому коридору летите вниз, обходя колючки. На этом уровень закончится.

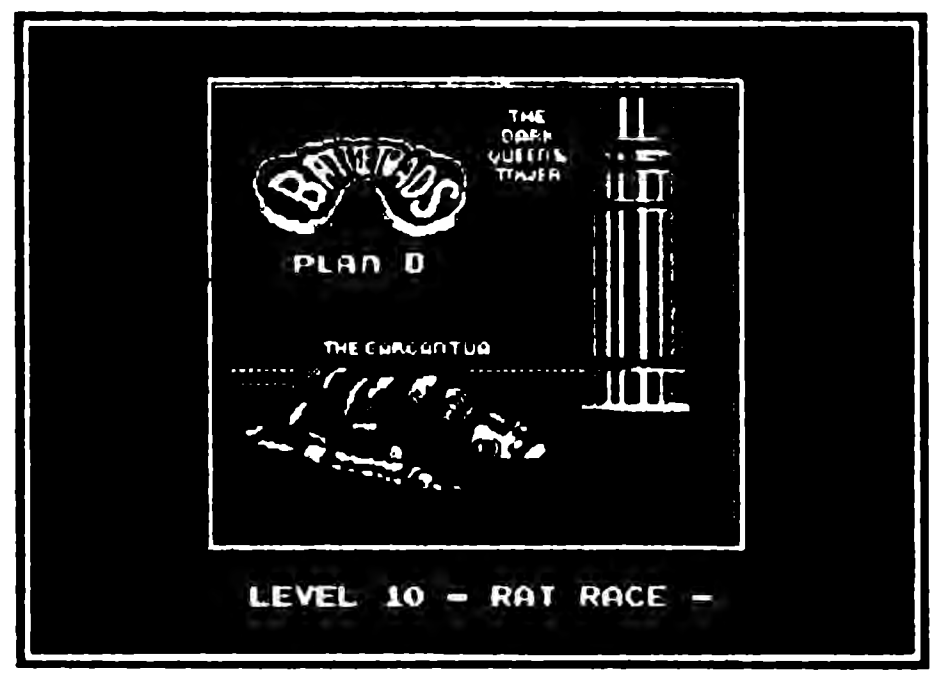


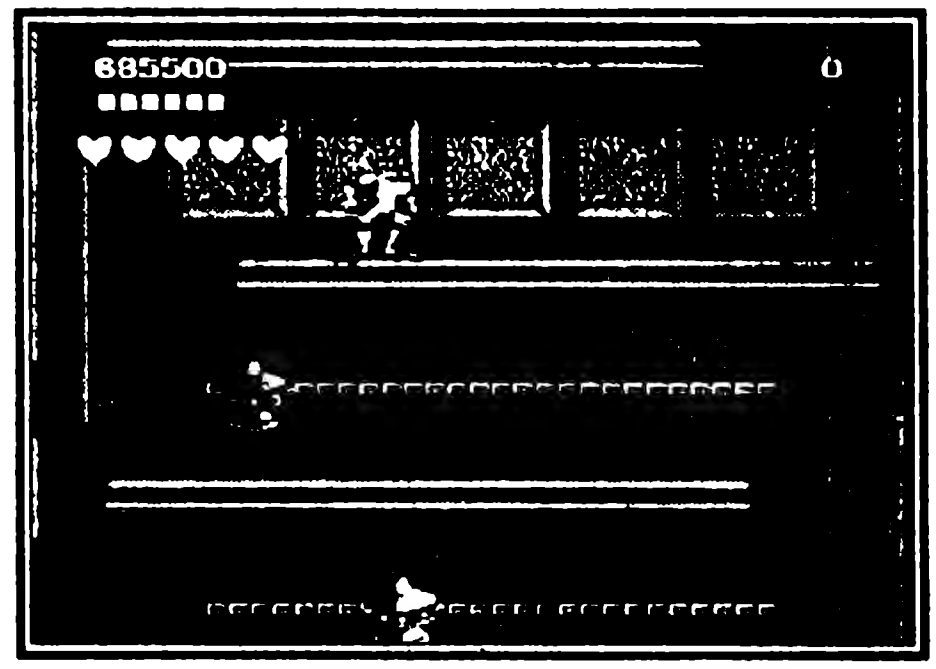


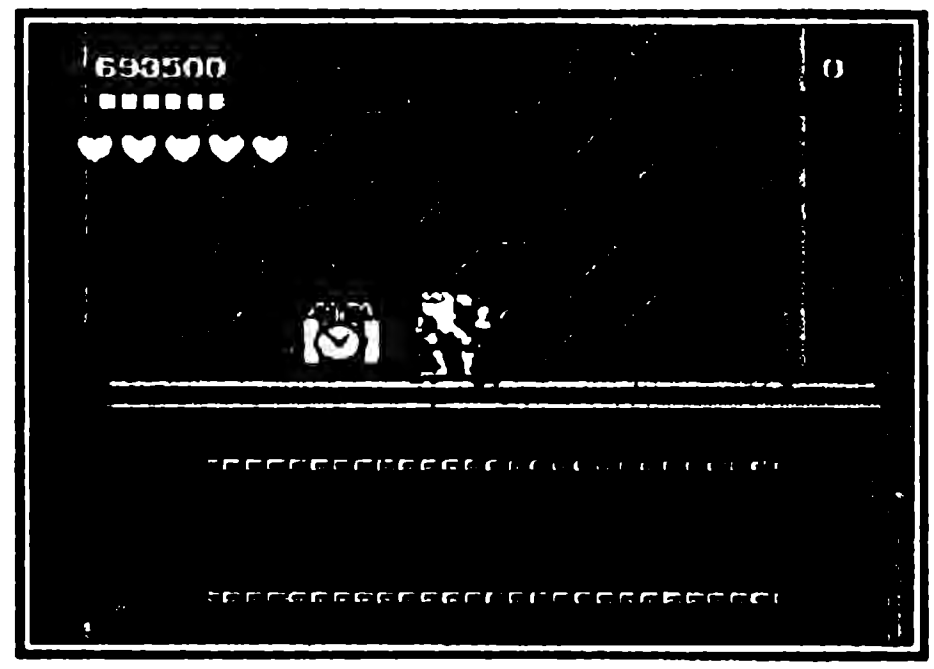


## Четвертая карта: Крысиные гонки

На этот раз уровень почему-то сильно похож на предыдущий – электрошахту. Как вы уже это делали, расправьтесь по очереди с несколькими роботами-охранниками и затем через проемы в перекрытиях пробирайтесь вниз, избегая ядовитых выхлопов. Через несколько спусков с двух сторон от вас взорвутся два скопления энергии, сразу после этого мчитесь вниз на всех парах. В это время вас будет догонять сзади крыса. Тот из вас, кто первый спустится вниз и разобьет находящиеся там часы, тот и выиграет гонки. Если это будете вы, то, соответственно, вы пройдете эпизод. Сделав это, уничтожьте еще несколько роботов, и вам устроят еще одни гонки. На этот раз скорости здесь нужны запредельные, и, кроме как постепенной наработки скоростных качеств, я больше ничего здесь вам посоветовать не могу. Пройдя и этот этап, вы после некоторого расслабления, то есть некоторого количества действительно драк снова окажетесь обязанными играть в перегонки с третьей крысой, наиболее опытный изо всех. Закончив беготню с этой крысой, приступаем к поединку с боссом – полнейшей свиньей в полнейшем смысле этого слова. Босс действительно представляет из себя свинью, или, скорее, носорога с задатками свиньи, увешанную железными доспехами, но убить его будет проще простого. Главное – не атаковать его лоб в лоб. Дождитесь, пока босс выйдет на середину комнаты и перепрыгните его. Пока он будет развернут к вам задом, пните его в хвостик крючком. И так далее. Единственная сложность здесь – постепенно свинья наращивает скорость, поэтому в конце вам придется попрыгать, но не более.



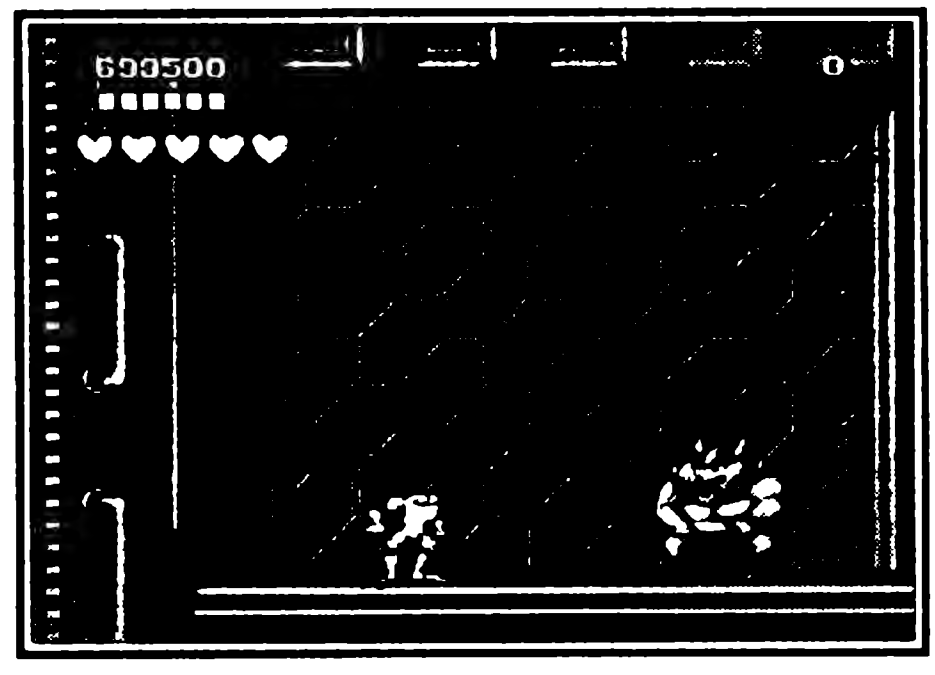




## Четвертая карта: Беготня на мотоциклах

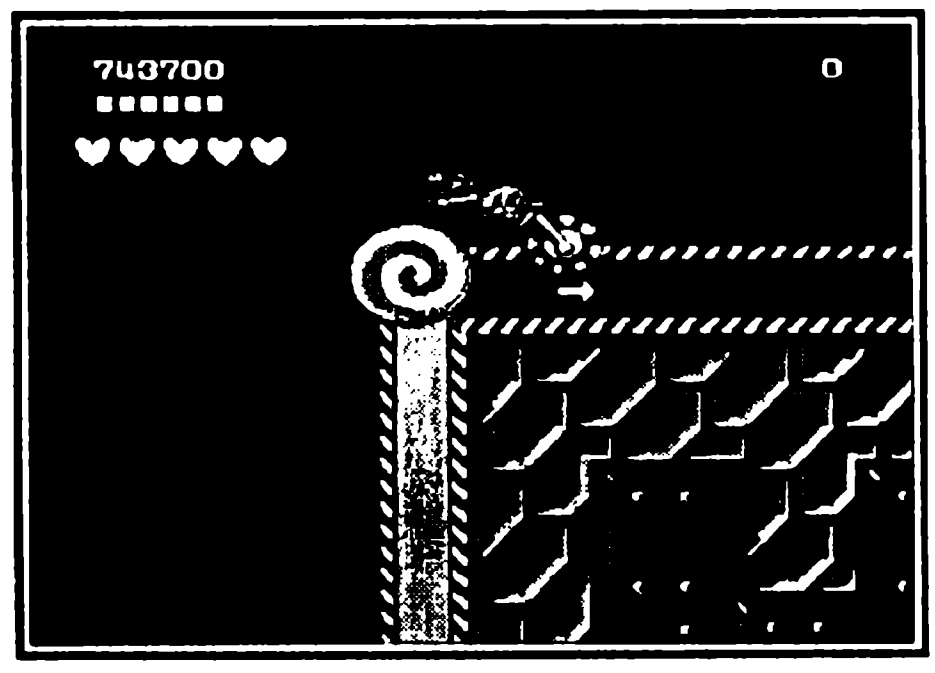
М-дя...Пошла игра – и словами не описать...А ведь действительно, и описывать-то здесь нечего! Единственная надежда на вашу расторопность и опыт-

ность. Эпизод представляет из себя своеобразную погоню, как это уже не раз было в предыдущих эпизодах, но на сей раз не вы догоняете, а вас пытаются догнать. Вы же, уцепившись за драндулет с одним колесом, мчитесь по треку, четко соблюдая все его повороты. Нужно постараться убежать от огненного шара, догоняющего вас сзади, а потом еще, если вы это сделаете, и расправиться с ним самим. Единственное, чем могу помочь здесь – дать несколько советов, которые, надеюсь, вам пригодятся.




– для того, чтобы ехать быстрей, жмите кнопку того направления, куда движется мотоцикл. На это указывают и стрелки, нарисованные на дороге.

– на различных поворотах постарайтесь как можно быстрее менять направление, для чего нужно быстро ориентироваться и нажимать соответствующие кнопки направления.

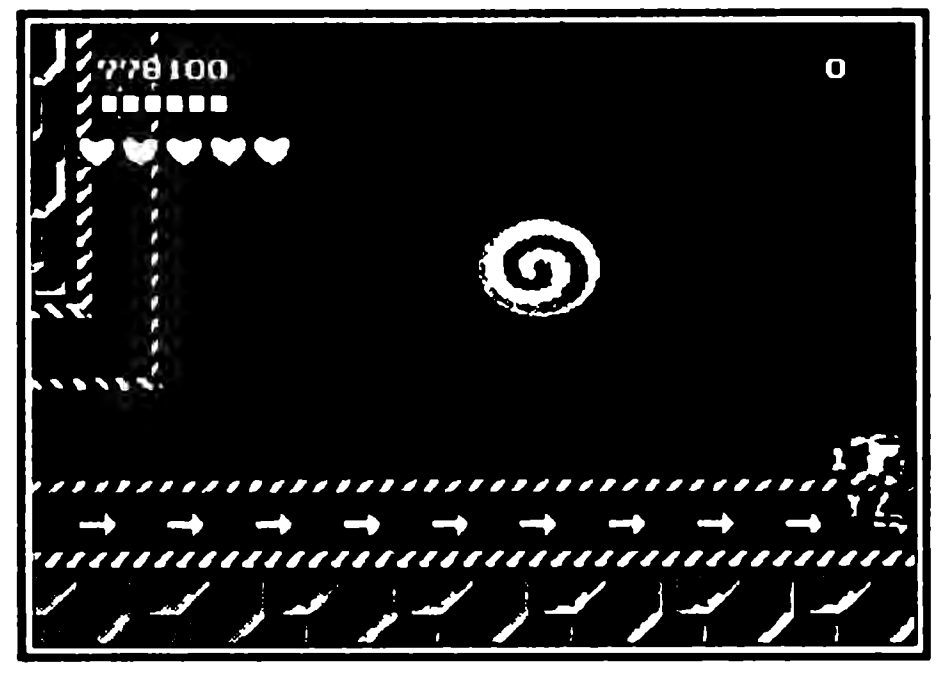



– естественно, с первого раза ничего не получится, поэтому раз от раза постарайтесь нарабатывать опыт и запоминать маршрут.

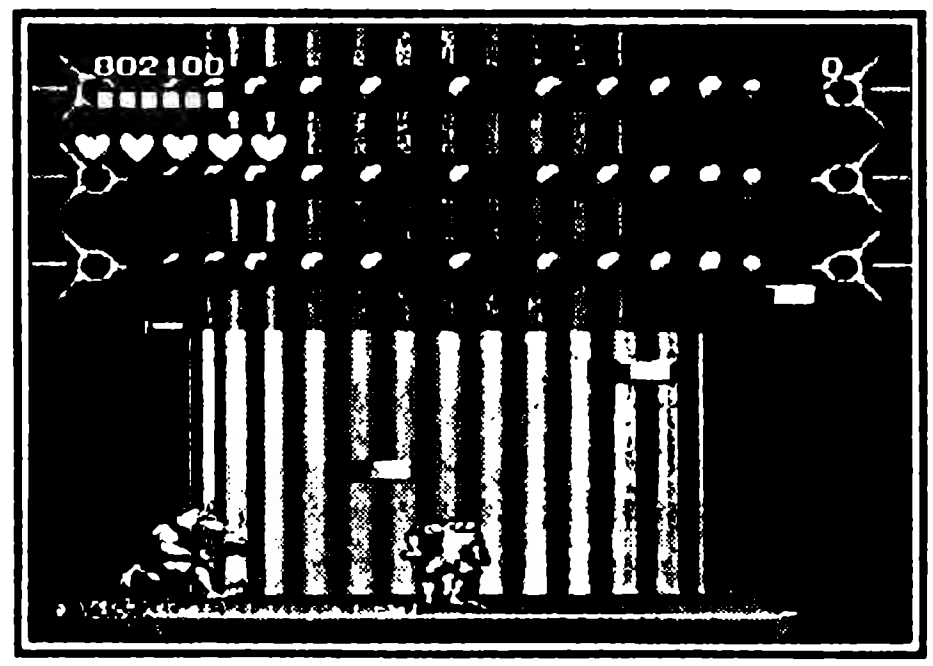
Когда гонки закончатся, вам нужно будет расправиться с самим шаром, что не представляет никакого труда – просто отпинайте его, как это уже не раз делали с другими боссами.

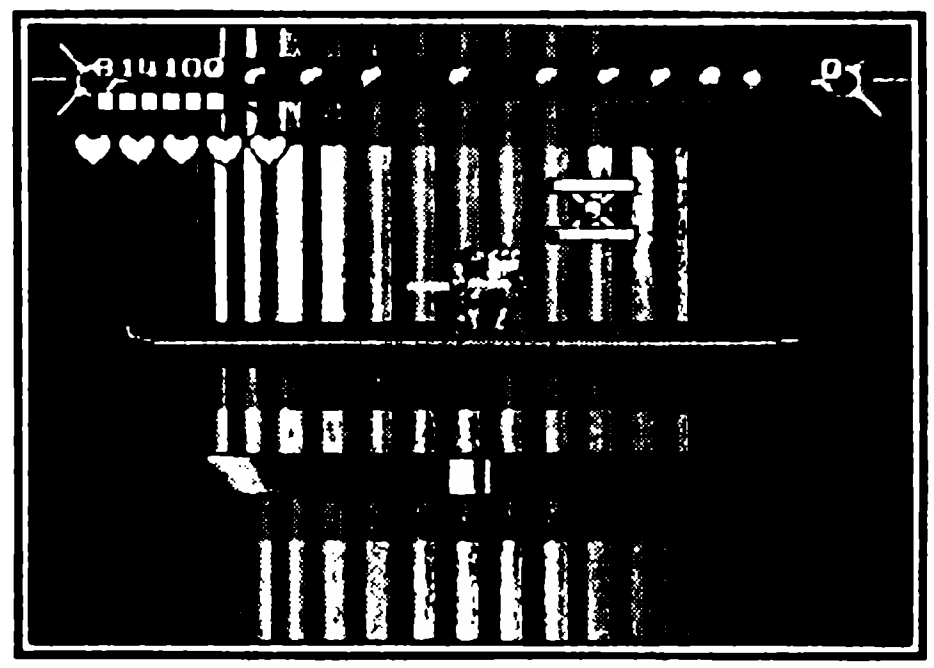
## Четвертая карта: Революция

Ну вот мы и подошли к последнему уровню в игре. Пройдя его, мы будем сражаться с главным злодеем, а точнее, со злодейкой – Королевой Тьмы. А пока нам нужно осилить целый уровень. Попадаем мы на сей раз на здание, в котором и засела королева, вернее, на карниз этого здания, по которому нужно взобраться на самый верх. Делать это нужно при помощи разнообразных платформ и пружин, расположенных в разных местах на здании. Учтите, что здание при ваших перемещениях постоянно крутится, поэтому вы всегда остаетесь в середине экрана, двигается лишь периметр здания. По этой причине и прыжки ваши будут иметь несколько другое значение. Внимательно следите за тем, чтобы верно достигать всех платформ. Начина-

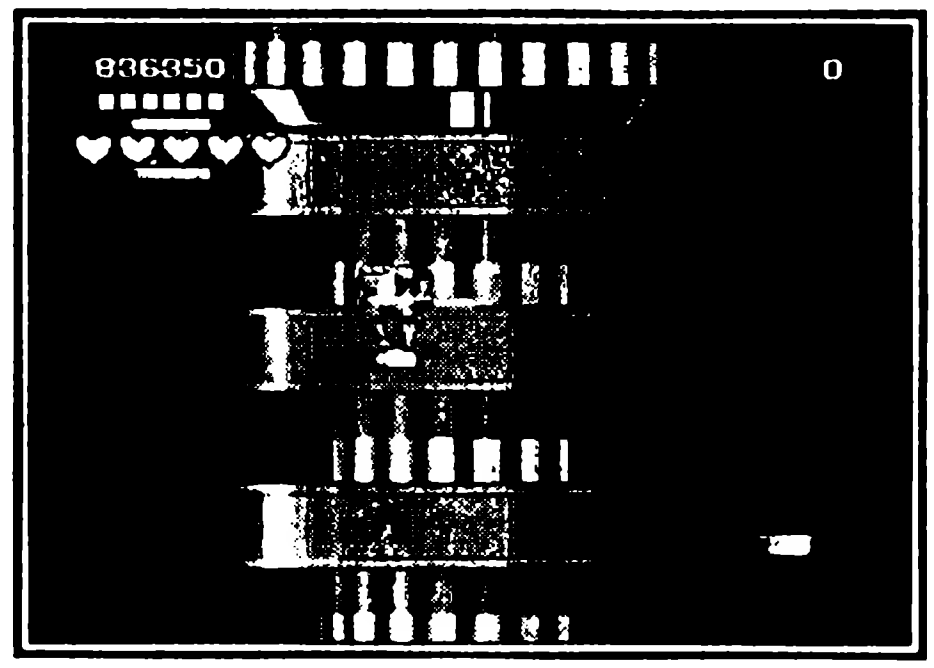


ем на нижней платформе, где слева на нас сразу нападает свинья. Убейте ее тремя ударами, после чего по нескольким выступам заберитесь на верхний из них. Не запрыгивая на карниз над вами, осмотритесь: на карнизе пока никого нет, но, как только вы туда запрыгните, появится колючий шар, летающий вокруг здания. Поэтому с верхнего уступа сразу прыгайте вправо и оттуда тут же на уступ справа вверху. По таким же уступам заберитесь на верхний карниз, но учтите, что последняя перед карнизом платформочка время от времени исчезает (она отличается от остальных, так как окрашена в зеленый цвет). Здесь убейте свинью и по пружинам, под вашим весом опускающимся, поднимитесь еще на один карниз вверх. Отсюда по другим пружинам, которые подкидывают вас вверх, заберитесь по периметру здания на первый попавшийся карниз, где убейте третью попавшуюся вам на дороге свинью. Здесь запрыгните на пружину и немного обождите, пока вверху появится шар, скачущий по периметру. Ваша задача – запрыгнуть вверх, и, избегая встречи с колючками этого шара допрыгать до еще одной пружины, а с ее помощью уже забраться на следующий карниз. На нем убейте свинью и с помощью пружины заберитесь еще на этаж выше. Здесь на вас нападет зеленое облако, которое удобнее всего будет убить с помощью палки (ее можно было взять еще в самом начале), а если таковой нет, действуйте своими силами.



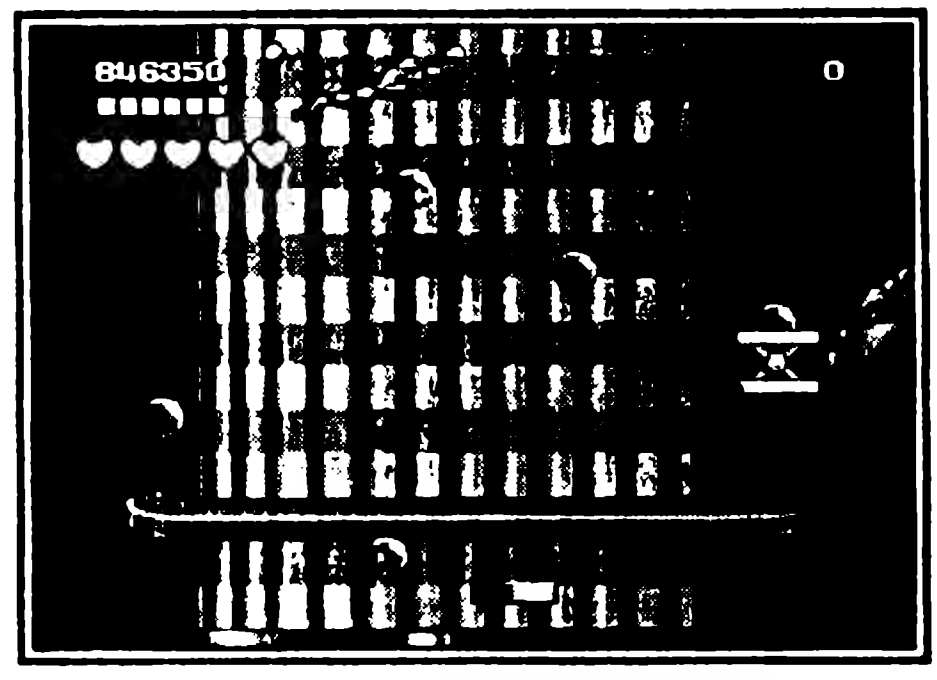



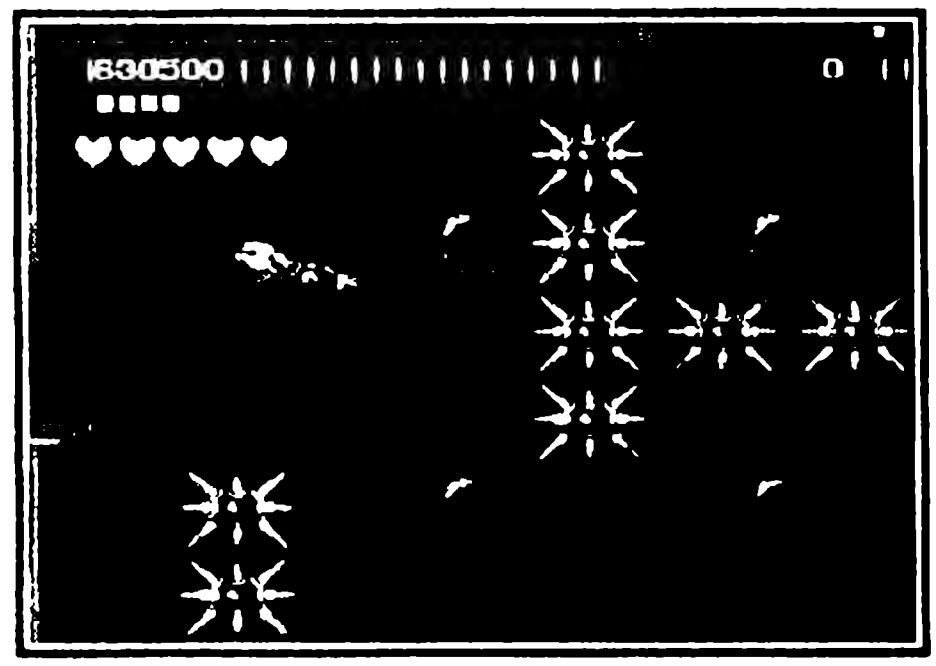

После этого постепенно забирайтесь вверх, по пути уничтожая красных свиней и зеленые облака. В том месте, где здание само непроизвольно крутится, по пружинам взберитесь вверх, не запрыгивая сразу на тот карниз, где крутится шар с колючками. Выберите удачный момент, когда шар будет пролетать над вами, и тогда прыгайте. Чтобы уйти от шара и запрыгнуть на исчезающую платформу, не следует бежать вперед – тогда шар прилетит быстрее. Прыгайте небольшими, но высокими прыжками вперед, тогда шар будет летать медленно, и доберетесь до зеленого уступа. С него запрыгните вверх на карниз, а далее – по пружинам вверх. В том мете, где увидите две торчащие из здания палки, уцепитесь за одну из них и дождитесь, пока справа появится морда, которая начнет дуть. Если вы к этому моменту не уцепитесь за палку,



вас сдует к чертовой бабушке. После следуйте вверх, обходя всяческих ветродуев, и скоро (а может, и не очень), вы доберетесь и до финала!

Так вот, добрались наконец-то! Ну и что же это такое!?! Разве за этим мы сюда шли, продирались сквозь немыслимое количество уровней? Такого легкого босса я еще не видел. Королева хоть и королева, а дерется под стать ее приспешникам – никудышно. Тактика ее состоит в том, чтобы, превратившись в крутящуюся воронку, ударить вас, но, представьте себе, она не может попасть во все углы комнаты! Сев в правом или левом углу, вы не попадетесь к ней в руки! А уж убить ее – дело времени.

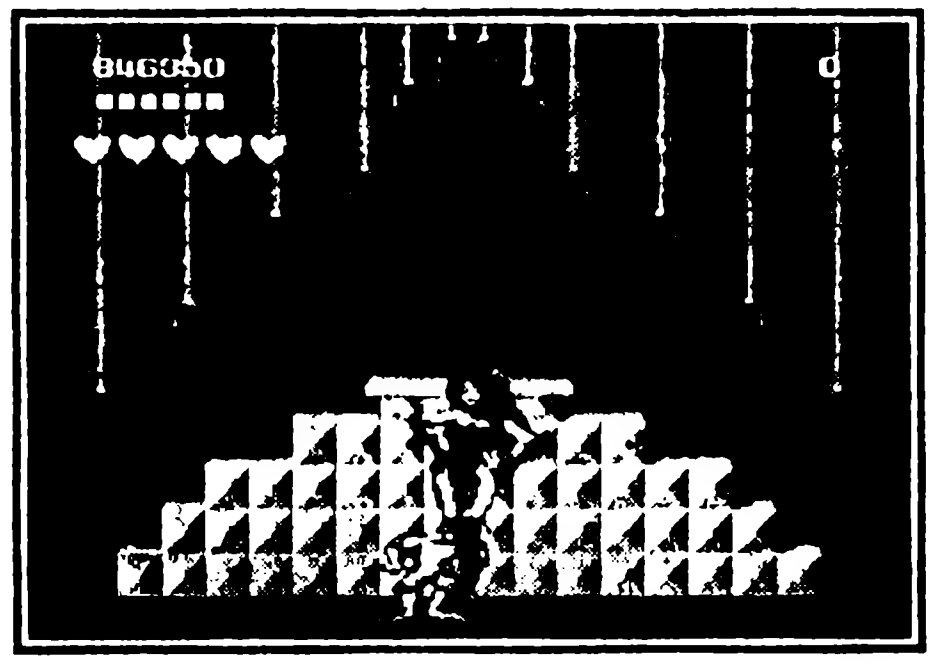



## Послесловие

Да уж, финальная заставка, ради которой мы столько бились, явно не дотягивает до уровня того, к чему мы так стремились... королева в конце концов остается жива, да еще и грозится нам будущей расправой. Смагываясь, она грозится натравить на вас в будущем других своих приспешников, и одного из них мы точно встретим впоследствии – это Робо-Манус, один из главнейших боссов в игре Battle Toads & Double Dragon. Принцесса и Пимпл спасены, игра пройдена, что еще надо..? Но душа требует... продолжения!

*Автор описания Денис* ***НЯНЕНКО***



# CASTLEVANIA: BLOODLINES

## ЗАМКИ УЖАСА: КРОВАВАЯ ЛИНИЯ

*Konami ● Количество игроков 1 ● Приключения*
*Рейтинг ★★★★★★★★☆☆*

***Очень неплохая игра с большим количеством разнообразных монстров про борьбу двух героев со злом в Европе. Что же случилось в старой доброй Европе? Злобный демон, попавший в наш мир из другого измерения, сплотил вокруг себя разнообразных монстров нашего мира, таких как: Дракула, Франкенштейн и многих других. Сообща монстры захватили все крупные европейские государства и терроризируют мирное население. И нашлись только два героя, способные противостоять всем монстрам. Одним из них можете стать и вы.***

## Управление

Кнопка ВВЕРХ (↑) – в этой игре используется для подъема по лестницам и для удара оружием вверх. Также эта кнопка используется при стрельбе дополнительным оружием для выстрела залпом.

Кнопка ВНИЗ (↓) – присесть.

Кнопка ВЛЕВО (←) – движение влево.

Кнопка ВПРАВО (→) – движение вправо.

Кнопка «A» – удар основным оружием.

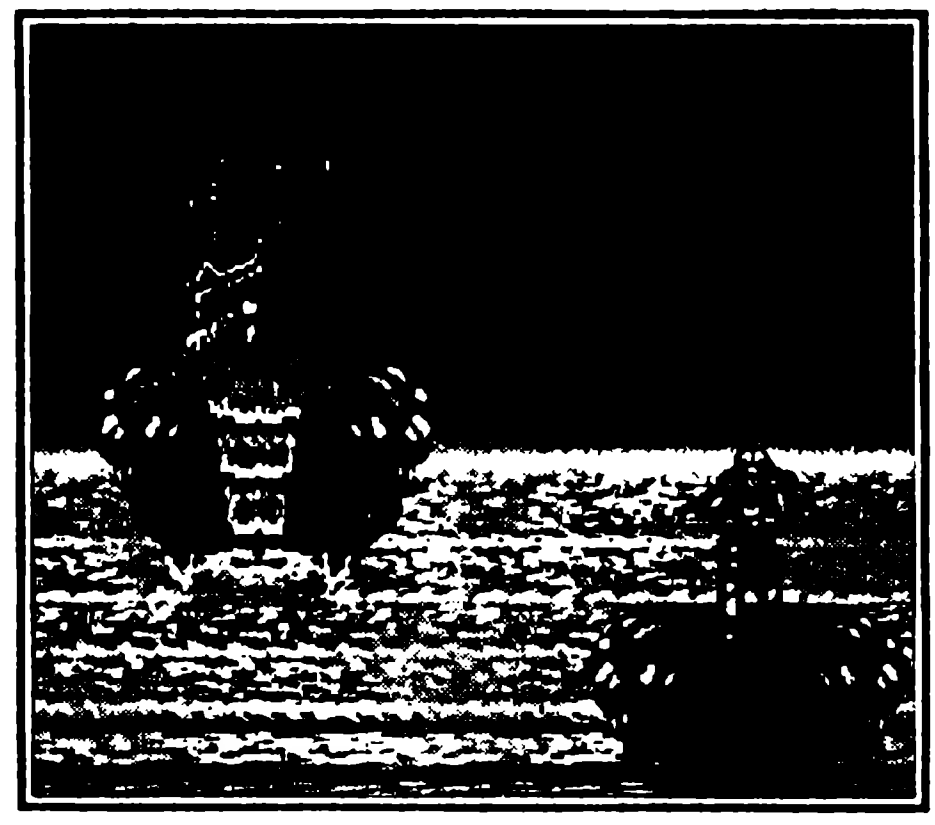
Кнопка «B» – прыжок.

Кнопка «C» – использование дополнительного оружия.

Кнопка «Select» – в этой игре не используется.

Кнопка «Start» – пауза.

## Игровое меню

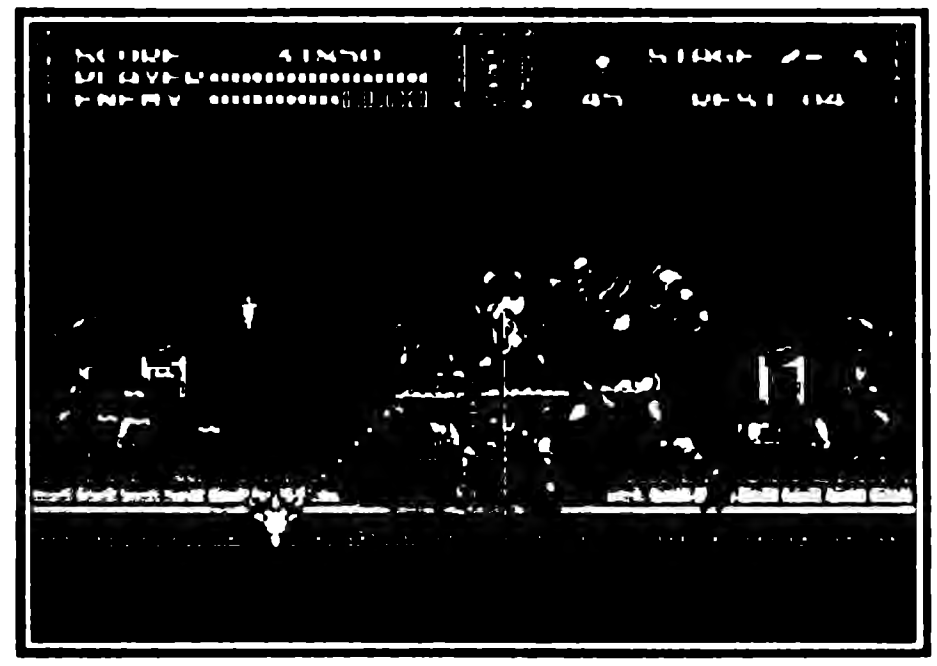


Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой «Start». В этом меню существуют три варианта выбора: первый «1P Start» начать игру для одного игрока. Если хотите играть вдвоем, то переключите этот пункт кнопкой «Select» на «2P Start» и нажмите кнопку «Start». Выбрав второй «Password», вы попадете в экран для ввода кода, который дается вам при переходе на новый уровень игры. Список всех кодов смотрите в конце описания. Третий «Options» вы попадете в подменю настроек игры, где в первой строчке вы можете выбрать уровень сложности игры: «Normal» – нормальный уровень сложности игры или «Easy» – простой уровень сложности игры. Во второй строчке в этом меню вы можете выбрать количество жизней для вашего героя от 1 до 5. Если вы выбрали одну жизнь и в игре погибаете, то игра заканчивается, и вам предложат начать игру с начала (End) или продолжить с того места, где вас убили (Continue), но это возможно только два раза. В третьей строч-

ке в этом меню вы можете переназначить кнопки джойстика. В самой нижней строчке этого меню вы можете отключить/включить небольшие мультипликационные заставки перед началом игры. Переключение между пунктами этого подменю игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой «А». Чтобы выйти из этого подменю в начальное меню игры, нажмите кнопку «Start». Перед тем как начнете игру, вам необходимо выбрать персонаж, за которого вы будете играть. Ваш выбор никак не повлияет на прохождение игры, вам предстоит пройти стандартный для обоих персонажей набор уровней.

## Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в обычной для игр с дра-



ками двухмерной манере, то есть вы смотрите на экран с боку. Также в игре довольно распространенный сюжет – вы должны пройти через шесть уровней и забить главного босса в конце игры. Все время в игре на вас будут нападать разнообразные враги, вы должны их уничтожать, но на этом не стоит зацикливаться, так как враги появляются бесконечно. Поэтому бейте ближайшего врага и бегите дальше, иначе вас просто задавят числом. Вверху экрана показана важная для вас информация: в левом верхнем углу рядом с надписью «Score» показано количество набранных вами очков. Под счетчиком очков рядом с надписью «Player» находится шкала здоровья вашего героя, и если она подойдет к концу, вы потеряете одну жизнь. Под шкалой здоровья вашего героя рядом с надписью «Enemy» находится шкала здоровья босса. Она активируется только перед вашей схваткой с боссом, и когда она подойдет к концу, вы уничтожите босса. За этими шкалами находится рамка, в которой появляется то дополнительное оружие, которым вы пользуетесь в данный момент. За этой рамкой, под синим камнем, написано количество зарядов для дополнительного оружия. Пополнить этот показатель можно, собирая красные камни с буквой «P». В правом верхнем углу написан номер уровня и этапа. Под номером уровня и этапа под надписью «Rest» написано количество оставшихся у вашего героя жизней. Вы можете совершенствовать свое основное оружие, собирая фигурки орлов. Так как персонажи вооружены различным оружием, то подробнее об уровнях совершенствования оружия читайте в разделе «Персонажи». Но запомните следующие правила игры: если вы усовершенствовали свое основное оружие до третьего уровня и получили повреждение, ваше оружие понижается до второго уровня. На втором уровне усовершенствованного оружия вы можете получать повреждения без понижения уровня оружия. Если же вы теряете одну жизнь, то возвращаетесь вы на этап с самым слабым начальным оружием. Помимо основного оружия, у вас есть возможность стрелять дополнительным оружием, которое вначале надо найти, в рамке на верху экрана появляется изображение этого оружия. Вы можете одновременно стрелять дополнительным оружием и бить основным – это сильно помогает при

схватках с боссами. Каждый выстрел таким оружием стоит одного заряда для дополнительного оружия. Вы также можете дать залп, выстрелив сразу тремя зарядами дополнительного оружия. Чтобы выстрелить залпом, нажмите кнопку ВВЕРХ и, удерживая ее, нажимайте кнопку «С». Такой выстрел стоит три заряда дополнительного оружия. Также существует супервыстрел для дополнительного оружия, произвести который можно, только усовершенствовав свое основное оружие до третьего уровня. Такой выстрел стоит 9 зарядов и отличается для каждого героя. Подробности читайте в разделе «Персонажи». Теперь давайте разберем виды дополнительного оружия. Далее приведен полный список дополнительного оружия с пояснениями к нему.

**Бумеранг.** Подобрав это оружие, вы сможете стрелять бумерангом, который при выстреле летит вперед примерно на полэкрана, а затем возвращается назад. Так что вы сможете одним выстрелом ударить врага два раза.

**Топор.** Подобрав это оружие, вы сможете стрелять метательным топором, который летит по дуге и накрывает цель сверху. Преимущество этого оружия в том, что метательный топор может пролетать через платформы и накрывать как врагов, находящихся над вами, так и врагов, находящихся под вами. К тому же метательный топор мощнее бумеранга.

**Бутылка с зажигательной смесью.** Это оружие выглядит как колба с черной жидкостью. Выстрелив таким оружием, вы кидаете эту склянку, которая, разбиваясь, выбрасывает вперед струю огня. Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

**Красные камни с буквой «Р».** Подобрав такой камень, вы получаете один заряд для дополнительного оружия.

**Синий камень.** Подобрав такой камень, вы получаете сразу пять зарядов для дополнительного оружия.

**Фигурка орла.** Подбирая статуэтки орла, вы можете совершенствовать основное оружие у вашего героя.

**Книга.** Этот предмет дает вам случайным образом либо третий уровень для основного оружия, либо 30 зарядов для дополнительного оружия.

**Кусок мяса.** Подобрав (съев) мясо, лежащее на тарелке, вы восстановите пять пунктов на шкале здоровья вашего персонажа.

**Черный шар.** Подобрав такой шар, вы временно (секунд двадцать) становитесь неуязвимым для любых вражеских атак.

**Дополнительная жизнь.** Этот ценный приз выглядит как надпись «1up», подобрав который, вы добавите вашему герою одну жизнь.

**Мешочек с деньгами.** Подобрав коричневый мешочек со значком «$», вы получаете дополнительные очки.

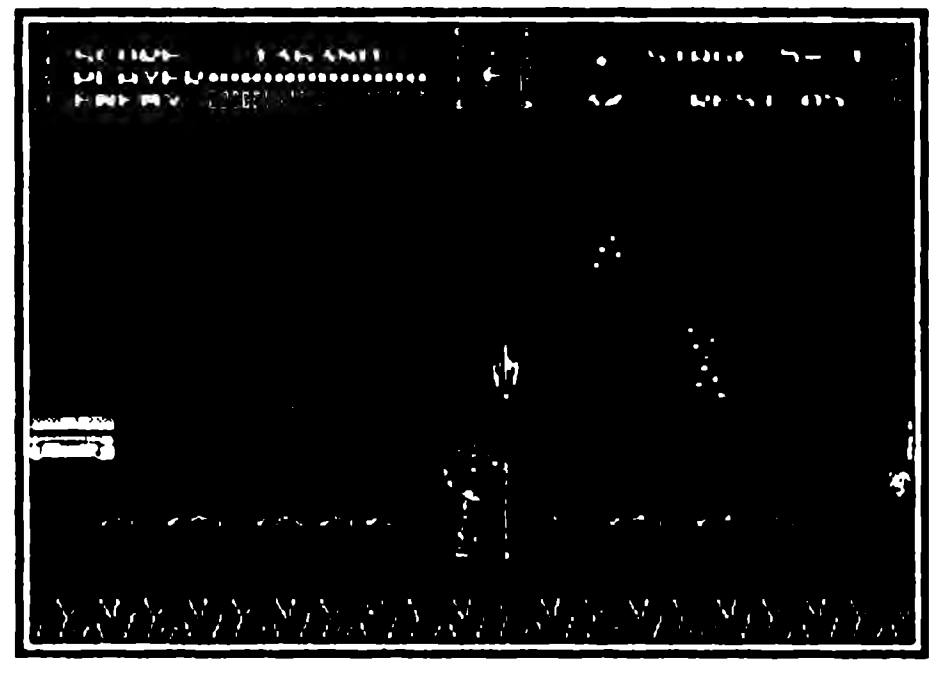
**Зеркало.** Взяв зеркало, вы уничтожаете всех врагов, к сожалению, только на одном экране.

## Персонажи

Выбор не богат, всего два персонажа, да и персонажи не сильно отличаются друг от друга. Но, тем не менее, разберем их характеристики и специальные удары поподробнее:

**John Morris.** Дата и место рождения: 12 Декабря 1895 года, Техас США. Оружие: «Убийца вампиров» (кнут). Этот герой вооружен кнутом, который имеет три уровня совершенствования оружия: первый уровень – кнут (увеличивается убойная сила вашего оружия). Второй уровень – на конце кнута появляется небольшой шарик для утяжеления, и кнут немного удлиняется. Третий уровень – кнут начинает светиться белым огнем, и вы получаете дополнительное супероружие, один выстрел которого стоит 9 зарядов дополнительного оружия. Выстрелив таким оружием, вы выпускаете на экран несколько белых молний, которые быстро полетают по экрану, уничтожая всех врагов. Если же вы стреляете по боссу таким супероружием, то все молнии собираются вместе и несколько секунд сообща бьют босса, нанося довольно существенные повреждения. Очень удобно и эффективно. Специальным приемом этого героя является возможность зацепляться кнутом за платформы и, раскачавшись, запрыгивать на эту или близко стоящую платформу, куда просто с земли не допрыгнуть. Также Джон может бить кнутом вниз в прыжке, но не может бить кнутом вертикально вверх, а только по диагонали вверх.

**Eric Lecarde.** Дата и место рождения: 3 Мая 1892 года, Сиговина Испания. Оружие: «Лазурная молния» (копье). Эрик вооружен копьем, которое имеет три уровня совершенствования оружия: первый уровень – копье модернизируется в трезубец (увеличивается убойная сила вашего оружия). Второй уровень – острие трезубца расходится в разные стороны, как показано во вступительном ролике (очень удобно уничтожать головы драконов-скелетов, так как вы бьете сразу двоих врагов). Третий уровень – острие трезубца начинает светиться белым огнем, и вы получаете дополнительное супероружие, один выстрел которого стоит 9 зарядов дополнительного оружия. Выстрелив таким оружием, вы выпускаете на экран множество больших белых шаров, которые быстро пролетают по экрану, уничтожая всех врагов. Стрельба по боссу таким оружием не очень эффективна, так как все шары разлетаются в разные стороны, и по боссу попадает всего несколько штук. Специальным приемом этого героя является возможность совершать суперпрыжок, используя трезубец как шест для прыжков. Чтобы совершить такой прыжок, присядьте (персонаж начнет мигать) и, удерживая кнопку ВНИЗ, нажимайте кнопку прыжка. Эрик может бить кнутом вниз в прыжке, может бить кнутом вертикально вверх и по диагонали вверх. Также Эрик может крутить трезубец вокруг себя, ударяя сразу в две стороны. Что-



бы совершить такой удар, нажимайте на кнопку удара и, удерживая ее, нажимайте кнопку ВЛЕВО или ВПРАВО. Таким приемом очень удобно уничтожать врагов, когда на вас идут враги с двух сторон.

## Враги и ловушки

**Враги.** В этой игре есть враги, которые строго распределены по уровням, но встречаются и такие враги, которые будут преследовать вас на протяжении всей игры. Контакт вашего героя с любым врагом приводит к потере здоровья. Если у вас возникли проблемы с врагами, тогда прочтите этот раздел с некоторыми моими советами, которые, возможно, помогут вам.

**Зомби.** Самый слабый враг, который просто идет на вас по экрану. Зомби уничтожается с одного удара любым оружием.

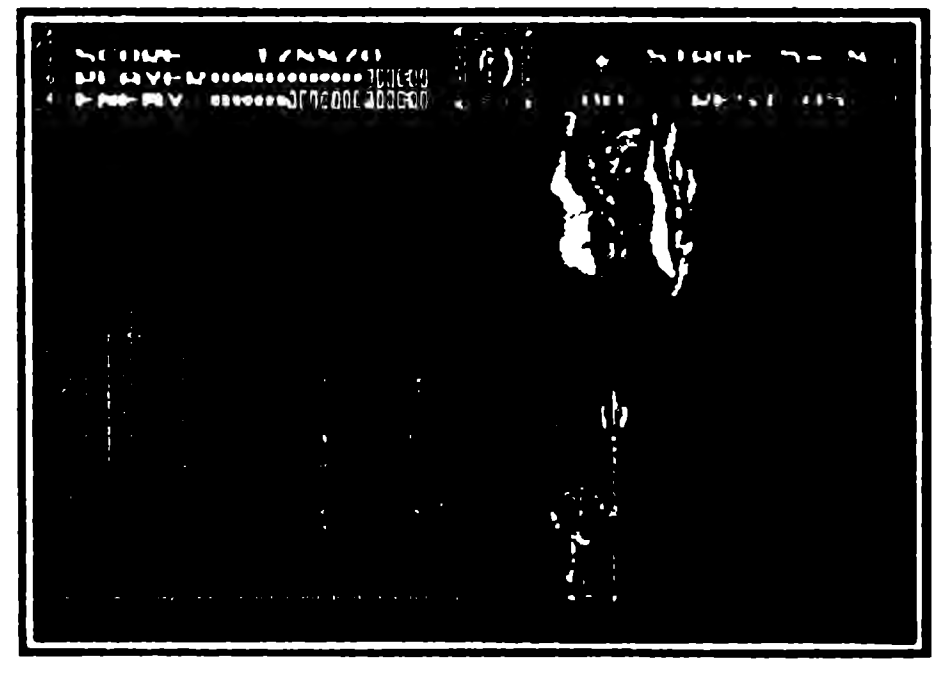
**Скелет.** Этот враг имеет несколько разновидностей и может прятаться в полу — наружу торчит только череп. Простой скелет идет на вас и при приближении к вам кидает в вас костью. Кость летит по дуге и падает вам на голову, поэтому вы должны быстро приблизиться к скелету как можно ближе, и ударить его. **Скелет с мечом** атакует вас этим самым мечом. При первом ударе по нему вы выбиваете у скелета меч, вторым ударом уничтожаете этого врага. **Скелет с кистенем** то же, что и скелет с мечом, но радиус атаки у этого врага намного дальше и уничтожается с трех ударов. **Скелет с мечом и щитом** отличается от скелета с мечом только тем, что уничтожается в три удара.

**Желтый скелет с телескопической дубинкой.** Хотя этот враг и скелет, но выглядит он не так, как все другие скелеты. Этот скелет желтого цвета, с каким-то синим нагрудником, вооружен дубинкой, по внешнему виду напоминающей меч (как у скелета с мечом). Но при ударе эта дубинка раскладывается в два раза, становясь длиннее вашего оружия. Поэтому подойти к нему на расстояние удара очень сложно. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Голова дракона-скелета.** Несколько черепов дракона-скелета обычно располагаются друг на друге и при вашем приближении обстреливают вас огненными шарами. Уничтожается с двух ударов.

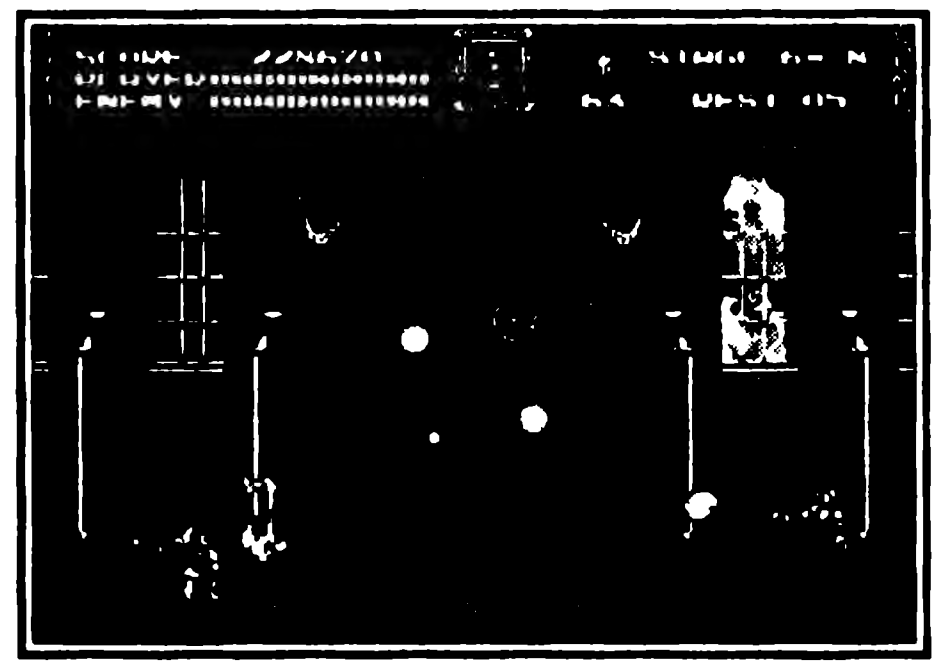
**Летающий глаз.** Довольно опасный враг, вначале просто лежит на экране и при вашем приближении взлетает, пытаясь ударить вас по голове. Уничтожается с трех ударов любым оружием.

**Водяной.** Довольно опасный враг, встретится вам только на этапах, где есть вода. Этот враг выпрыгивает из воды и плюется в вас струей ядовитой жидкости. Уничтожается с двух ударов любым оружием.



**Летучая мышь.** Этот враг стремительно несется на вас по экрану, но особой опасности не представляет — главное вовремя ударить оружием. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Змея-скелет.** Этот очень опасный противник атакует вас, высовываясь из стены, и из-



виваясь, обстреливает вас огненными шарами. Перед выстрелом огненным шаром змея-скелет замирает и несколько секунд мигает, так что вы можете успеть сориентироваться для прыжка. Уничтожается с четырех ударов любым оружием.

**Минотавр.** Этот враг также имеет несколько разновидностей: **Просто минотавр** – просто идет на вас или, разбежавшись, пытается забодать вас рогами. **Минотавр с мечом** атакует вас этим самым мечом. При первом ударе по нему вы выбиваете у минотавра меч, вторым ударом уничтожаете этого врага. **Минотавр с копьем** то же, что и минотавр с мечом, но радиус атаки у этого врага намного больше и подойти к нему на расстояние удара довольно сложно. **Минотавр с куском колонны** точно такой же враг, как и минотавр с мечом, только вооружен куском колонны.

**Варвар.** Этот враг вооружен большой булавой. При приближении к вам варвар стремительно прыгает, пытаясь ударить вас сверху по голове. Бейте его в прыжке или вверх по диагонали.

**Гарпия.** Очень опасный враг, вначале атакует вас копьем, подлетая сверху по параболе. Затем, когда вы ударите гарпию один раз, она выронит копье и начнет просто пикировать вам на голову. Уничтожается с двух ударов любым оружием. Если же вы отрубите голову гарпии (ударите точно по голове), она, пофонтанировав немного кровью из шейной артерии, продолжает атаковать вас в безголовом варианте. Выглядит очень эффектно.

**Мумия.** Этот враг не особенно стремится на сближение с вами, а обстреливает вас издали бинтами. Бинты летят по волнообразной траектории, но вы можете сбить их ударом вашего оружия. В ближнем бою мумия использует бинт как кнут со своей же головой на конце. Уничтожается с двух ударов любым оружием.

**Головы медузы Горгоны.** Этот враг летает по волнообразной траектории с таким расчетом, чтобы спикировать вам на голову или ударить по ногам. Вам довольно трудно попасть по все время петляющей голове медузы. Уничтожается с одного удара любым оружием.

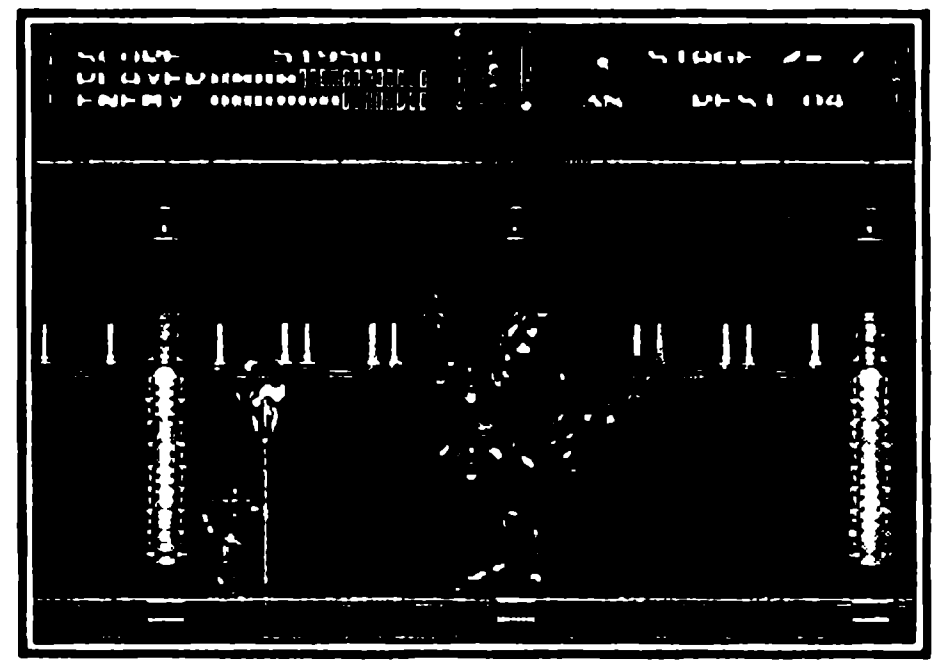
**Призрак.** Опасный враг, внезапно появляется на экране и начинает гоняться за вами, пытаясь коснуться вас. Уничтожается с двух ударов любым оружием.

**Дракон-скелет.** Этот противник, появляясь на экране, начинает кружиться вокруг вас, выбирая момент для атаки, затем просто таранит вас. Особенностью этого врага является то, что при уничтожении из него может выпасть какой-нибудь предмет. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Мохнатый монстр.** Какое-то странное существо маленького роста и очень заросшее. Скачет на вас по экрану и при приближении к вам прыгает, пытаясь укусить за голову. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Механический жук.** Вначале этот враг быстро проносится по экрану, затем приземляется и начинает носиться по полу экрана. Уничтожить его в этот момент можно только в приседе. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Огромная роза.** Очень необычный противник, висящий на верху деревьев и сыплющий вниз облачка пыльцы. Эта пыльца не причиняет вам никакого вреда, а лишь ненадолго меняет кнопки движения местами, то есть при нажатии кнопки ВЛЕВО вы пойдете направо. Иногда роза имеет несколько зеленых лиан, которые наносят вам повреждения, пытаются вас коснуться. Роза уничтожается с четырех попаданий, а облачко пыльцы и лиана – с одного.



**Древесный жук.** Очень опасный противник, висящий на длинном щупальце на дереве. При вашем приближении начинает раскачиваться и бьет вас клешней или стреляет разрывными шарами. Через шар можно легко перепрыгнуть, а вот радиус поражения клешней очень большой, и вы просто не успеете подойти к нему на расстояние удара. Древесного жука очень удобно уничтожать выстрелами из дополнительного оружия, если же у вас мало зарядов для дополнительного оружия, действуйте таким способом: подходите к жуку примерно на половину экрана. Он начнет раскачиваться, тогда быстро отходите в угол экрана и ждите, пока жук не пролетит рядом с вами, тогда бейте его своим оружием. Уничтожается с двух ударов любым оружием. После его уничтожения на дереве остается висеть щупальце, которое не причинит вам никакого вреда.

**Метатель топоров.** Этот противник не спешит к вам на сближение, а издали кидает в вас метательным топором, который, долетев до края экрана, как бумеранг возвращается обратно к метателю. Опасность этого врага заключается в том, что он может метать топор по трем уровням высоты. Правда, вы можете сбить топор ударом вашего оружия. В ближнем бою Метатель топоров просто бьет вас этим самым топором. Уничтожается с четырех ударов любым оружием.

**Рыцарь.** Этот враг довольно большого роста вооружен огромным мечом. При вашем приближении к нему начинает, не останавливаясь, махать мечом, наступая на вас. Поэтому вы должны быстро подойти к нему на расстояние удара и уничтожить его до того, как он начнет махать мечом. Уничтожается этот враг с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с молотом.** Немного поменьше ростом, чем рыцарь с мечом, и имеет другую раскраску доспехов. Этот враг пытается ударить вас тяжелым молотом сверху вниз и после удара несколько секунд пытается поднять молот для нового удара. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с луком.** Этот враг имеет красную раскраску доспехов и обстреливает вас из лука. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь на колесиках.** Очень странный противник без ног, катающийся по экрану на двух колесиках, вероятно, в инвалидном кресле. Этот враг быстро носится по экрану, пытаясь вас задавить, главное быстро его ударить. Он отскочит назад и снова поедет на вас, тогда бейте его еще раз, и так до полного уничтожения. Уничтожается с четырех ударов любым оружием. **Рыцарь с пулеметом.** Еще один плод больного воображения авторов игры. И не очень понятно, что в игре делает рыцарь с пулеметом (хотя пулеметы в начале прошлого века уже существовали), и почему тогда наши герои

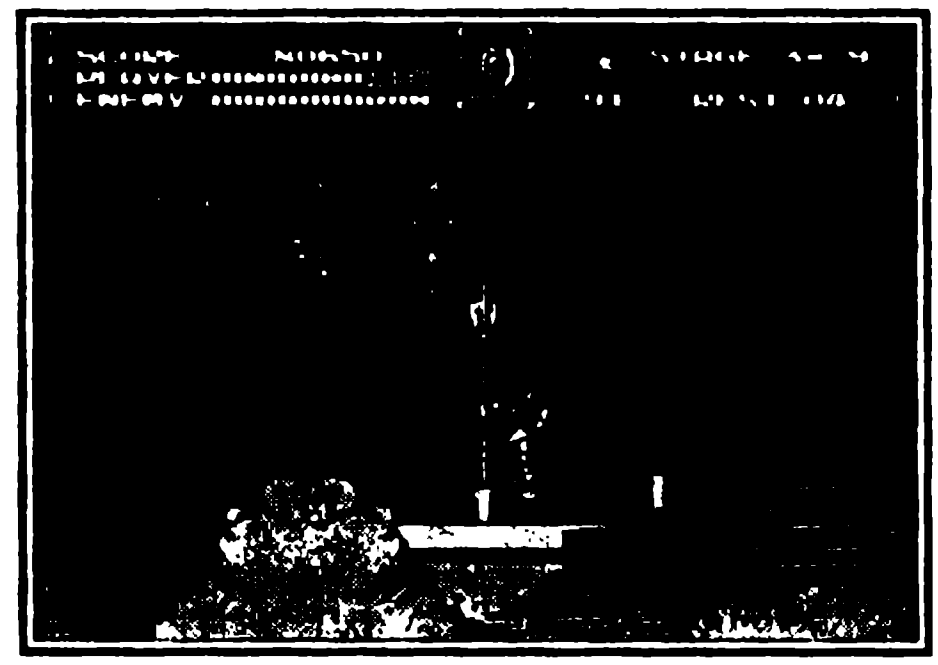
вооружились кнутом и трезубцем, а не каким-нибудь огнестрельным оружием. Этот враг дает очередь из пулемета, после чего несколько секунд перезаряжает оружие. Подходите к нему и, когда он начнет стрелять по вам, просто присядьте, пули пролетят у вас над головой. Когда же он начнет перезаряжать пулемет, подходите к нему еще на несколько шагов, и так далее, пока не подойдете к нему на расстояние удара, тогда бейте его, присев своим оружием. Уничтожается этот враг с четырех ударов любым оружием.

**Глаз зла.** Глаз гигантских размеров ползает по стенам и по потолку. Как только глаз замечает вас (вы окажетесь на одной линии с ним), он начинает очень интенсивно стрелять по вам желтыми лучами, избежать встречи с которыми довольно сложно. Если глаз закрыт, вы можете спокойно проходить мимо, он вас не тронет. Но если вы подойдете к глазу поближе, он откроется и начнет атаковать вас. Уничтожается с одного удара любым оружием.

**Ловушки.** Во время игры на вашем пути встретится множество разнообразных ловушек. Кстати, в этой игре существует довольно честное правило: попадание врагов в ловушку приводит к их гибели, так что можно уничтожать врагов, заманив их в ловушки. Способ прохождения через некоторые ловушки не сразу очевиден. Далее приведены мои советы по прохождению через них.

**Секира.** Висит на цепи и раскачивается из стороны в сторону. Проходить через секиру необходимо следующим образом: подходите к ней и ждите, пока секира не отдалится от вас на максимальное расстояние. Тогда быстро подходите к ней и, когда секира пойдет обратно, прыгайте за секиру. Если вы прыгнули вовремя, секира пройдет под вами.

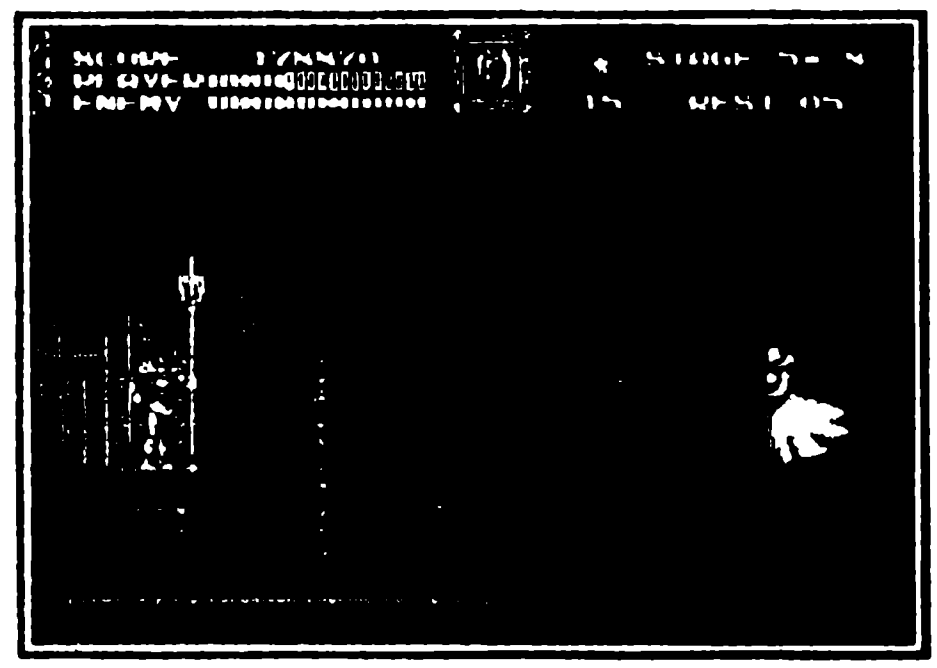
**Круглая гильотина.** Вращающаяся круглая гильотина с двумя прорезями внутри. Контакт с гильотиной приводит к потери примерно половины здоровья, так что коснуться ее вы можете только два раза. Проходить ее необходимо следующим образом: подходите к ней вплотную и ждите, пока одна из прорезей не окажется внизу, тогда входите под нее и двигайтесь вместе с ней. Гильотины вращаются с разной скоростью, поэтому вам необходимо синхронизировать вашу скорость со скоростью вращения гильотины. Но есть одна гильотина, вращающаяся навстречу вам, и если вы встанете в прорезь, вас все равно зарубит. Проходить ее необходимо следующим образом: подходите к ней вплотную и ждите, пока одна из прорезей не окажется внизу, тогда входите под нее и приседайте. Затем ждите, пока прорезь не окажется снова над вами, тогда вставайте, проходите несколько шагов и снова приседайте, и так до тех пор, пока не выйдете из-под гильотины.



**Люстра.** Как и положено, люстра висит на потолке. Когда вы проходите под люстрой, она падает вам на голову, отнимая четыре деления на шкале здоровья. Проходить через нее необходимо следующим образом: подходите под край люстры, она начнет

шататься, после чего падает вам на голову. Как только люстра зашаталась, быстро отходите в сторону.

## Бой с боссами



В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами. Может быть, они помогут и вам. В конце каждого уровня игры вас ожидает схватка с финальным боссом. Помимо финального босса, на некоторых уровнях есть еще несколько промежуточных боссов. Когда вы подходите к экрану с боссом, в левом верхнем углу экрана под вашей шкалой здоровья появляется шкала здоровья босса. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы нанесли несколько повреждений какому-нибудь боссу, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала, и все полученные боссом повреждения аннулируются. Вас даже отбросят на несколько экранов назад, и вам придется снова пробиваться через толпу врагов к схватке с боссом. Еще одно правило боя с боссом: контакт с любой частью тела босса наносит вам повреждения. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

**Волк-оборотень.** Вы встретитесь с этим боссом в конце первого этапа. Атакует этот босс тремя способами: плюется струей огня, садится и начинает выть, выбивая стекла из рам, осколки от которых могут поранить вашего героя, и просто идет, стараясь коснуться вас. Особой специальной тактики боя с этим боссом не существует — вам просто необходимо как можно чаще и быстрее бить этого босса. Для того, чтобы избежать ущерба от атак Волка-оборотня, следуйте следующим советам: при атаке разбитыми стеклами всегда существует несколько промежутков между падающими осколками, становитесь в промежуток и пережидайте падение осколков. Если Волк-оборотень пошел на вас, быстро бейте его своим оружием, он испугается и отбежит назад. Если волк открывает пасть, значит, скоро плюнет огнем, быстро отпрыгивайте назад. Уровень сложности: 3.

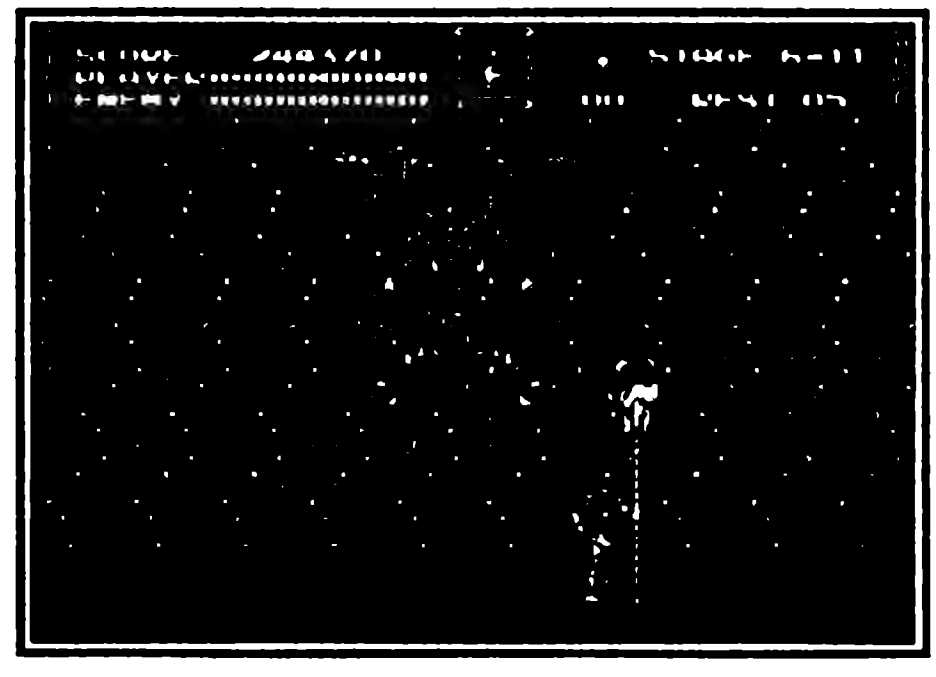
**Мертвый рыцарь.** Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы и одна платформа висит высоко, вверху экрана. Мертвый рыцарь вооружен булавой и топором. Когда вы нанесете этому врагу несколько повреждений, у Мертвого рыцаря вначале отвалится одна рука с оружием, затем другая рука. Оставшись без рук, этот враг начнет атаковать вас ногами. Тактика боя с Мертвым рыцарем такова: запрыгивайте на нижнюю платформу и обстреливайте (если есть заряды) рыцаря дополнительным оружием. При приближении к вам Мертвого рыцаря, интенсивно бейте его вашим оружием. Когда Мертвый рыцарь замахнется на вас оружием, быстро прыгайте вверх. Правда, иногда Мертвый рыцарь бьет вас сверху вниз по голове, в этом случае прыгать вверх бесполезно. Можно, конечно, соскочить с платформы вниз, но если у вас хотя бы половина шкалы здоровья — бейте Мертвого рыцаря без остановки. После того как Мертвый рыцарь останется без рук, он начнет с разбега бить вас ногой, тогда прыгайте вверх и в сторону за рыцаря. Он упрется в угол экрана, где вы сможете его добить. Таким способом довольно просто

забить этого босса, правда, несколько повреждений он сможет вам нанести, но вам должно хватить и половины шкалы здоровья. Уровень сложности: 4.

**Водяной маг.** Очень необычный противник. Водяной маг не атакует вас, а просто льет воду из магического шара, и когда вода накроет вас с головой, вы погибнете. Поэтому вы должны уничтожать этого босса как можно быстрее. При вашем приближении Водяной маг телепортируется в противоположный угол. Тактика боя с ним такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте его оружием. Затем, если у вас есть много зарядов для дополнительного оружия, стреляйте по Водяному магу, но не подходите очень близко. Когда ваш снаряд попадет по Водяному магу, он телепортируется в противоположный угол и оказывается рядом с вами. Бейте его своим основным оружием, он телепортируется в противоположный от вас угол. Снова стреляйте в него из дополнительного оружия – но он опять окажется рядом с вами. Таким способом довольно просто забить этого босса, и главное, быстро. Если же у вас мало или нет зарядов для дополнительного оружия, тогда бейте Водяного мага в прыжке, иначе он успеет убежать до того, как вы ударите его. Уровень сложности: 5.

**Два стражника.** Здесь вас атакуют два босса по очереди. Стражники очень похожи друг на друга, но тактика боя с ними неодинакова. Стражники очень большие (ростом почти во весь экран) и атакуют вас один большим кистенем, другой большой алебардой. Так как эти враги очень большие и неуклюжие, то тактика боя с ними такова: подходите почти вплотную к первому стражнику и бейте его своим оружием. Стражник попытается ударить вас кистенем, но шар с шипами пролетит у вас над головой (если вы стояли достаточно близко к стражнику). Опасаться следует только попыток стражника прыгнуть вам на голову, так что если стражник подпрыгнул, отходите в сторону примерно на четверть экрана. Второй стражник бьет вас большой алебардой, удары которой не пролетают у вас над головой, даже если вы стоите достаточно близко к стражнику. Поэтому, ударив второго стражника, быстро отбегайте назад. Вам должно хватить времени для удара и отступления, так как второй стражник очень долго замахивается для удара. После нескольких ударов второй стражник прыгнет на вас. Прыгает второй стражник не так как первый, а подпрыгнув, он опускает алебарду вниз, пытаясь ударить вас по голове. При приземлении алебарда крепко застревает в полу, и второй стражник тратит несколько секунд на вытаскивание алебарды, в эти секунды он полностью беззащитен для ваших атак. Таким способом довольно просто забить двух стражников без потери пунктов на шкале здоровья – вам только необходимо быть очень внимательным. Уровень сложности: 5.

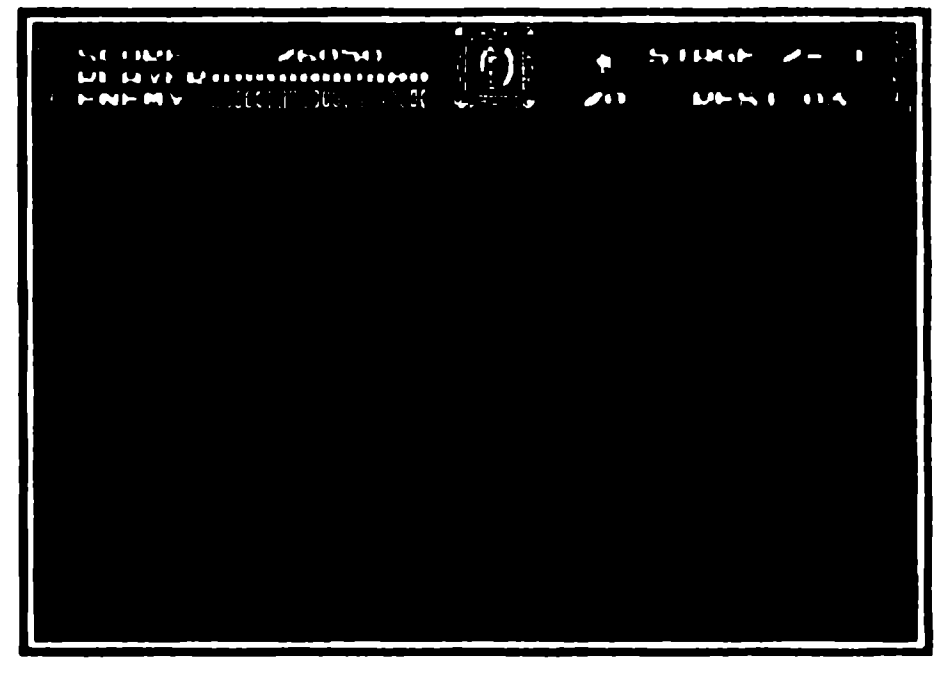
**Каменный минотавр.** Единственное уязвимое место Каменного минотавра – голова. Но этот босс очень большого роста, и его голова находится высоко над потолком. Поэтому вы должны бить его в прыжке по каменным блокам, находящимся на поясе, – после нескольких ударов один камень развалится, и голова минотавра немного опустится. Разбивайте камни на поясе минотавра; пока не разобьете последний камень, его голова



не опустится на досягаемую для вас высоту. Все это время Каменный минотавр будет бомбардировать вас каменными глыбами, летящими близко друг к другу. Но всегда существует несколько промежутков между падающими глыбами – становитесь в промежуток и пережидайте падение каменных глыб. После того, как вы разобьете все камни на поясе Каменного минотавра, бейте его по голове. Но будьте внимательны! Теперь, наряду с атаками каменными глыбами, минотавр время от времени пытается достать вас ударом руки. Перед таким ударом Каменный минотавр приседает, поэтому если минотавр присел, отбегайте от него. Таким способом довольно просто забить Каменного минотавра без потерь на шкале здоровья – вам только необходимо быть очень внимательным. Уровень сложности: 6.

**Гигантская змея-скелет.** Этот босс очень похож на обыкновенную змею-скелета, только Гигантская змея-скелет не плюется в вас огненными шарами, а поливает из пасти струей белого огня (как Волк-оборотень). Да и здоровья у Гигантской змеи-скелета намного больше, чем у простой змеи-скелета. Тактика боя с ней очень простая: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите к Гигантской змее и бейте ее оружием по диагонали вверх в голову. Гигантская змея-скелет сожмется и спрячется в угол. Тогда быстро подходите к змее и бейте ее оружием по диагонали как можно быстрее. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 5.

**Огненная летучая мышь.** Бой с этим боссом происходит на небольшой вращающейся по кругу платформе, свалиться с которой в пропасть очень легко. Атакует этот босс такими способами: вначале, дергаясь из стороны в сторону, Огненная летучая мышь поднимается на верх экрана, в этот момент она неуязвима, но и не наносит вам повреждений при столкновении. Затем два раза очень быстро проносится по верху экрана, в этот момент вы можете ее ударить в прыжке по диагонали. После этого летучая мышь бьет вас хвостом сверху вниз. Я играл за Эрика и при ударе хвостом просто стоял на месте,

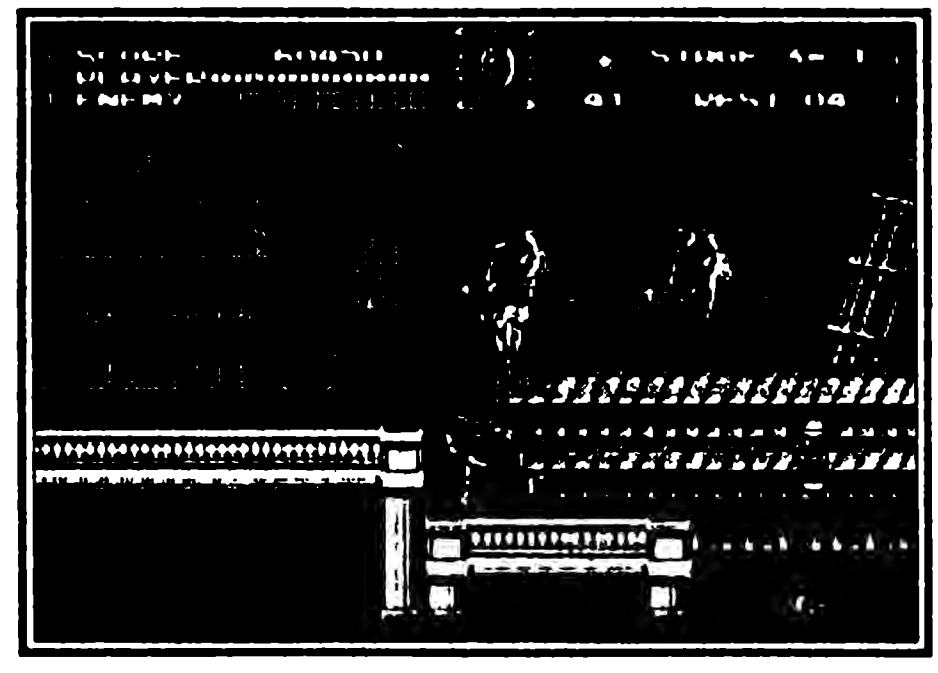


хвост Огненной летучей мыши ударялся об острие пики и отлетал в сторону. При игре за Джона вы, вероятно, должны ударить по хвосту кнутом. После этого летучая мышь зависает вверху экрана и начинает обстреливать вас огненными шарами из своего хвоста, по три шара за раз. Просто перепрыгивайте через огненные шары. Прыгая, вы можете обстреливать Огненную летучую мышь из дополнительного оружия. После четырех порций огненных шаров летучая мышь, сложив крылья, пикирует на вас. Как только мышь сложила крылья, отходите немного в сторону, летучая мышь пролетит через то место, где вы только что стояли. В этот момент вы можете ударить Огненную летучую мышь. После этого Огненная летучая мышь, дергаясь из стороны в сторону, снова поднимается наверх экрана. После того, как у летучей мыши останется чуть меньше одной трети пунктов на шкале ее здоровья, она начинает без перерыва пикировать на вас. Постоянно двигайтесь и бейте Огненную летучую мышь. Таким спосо-

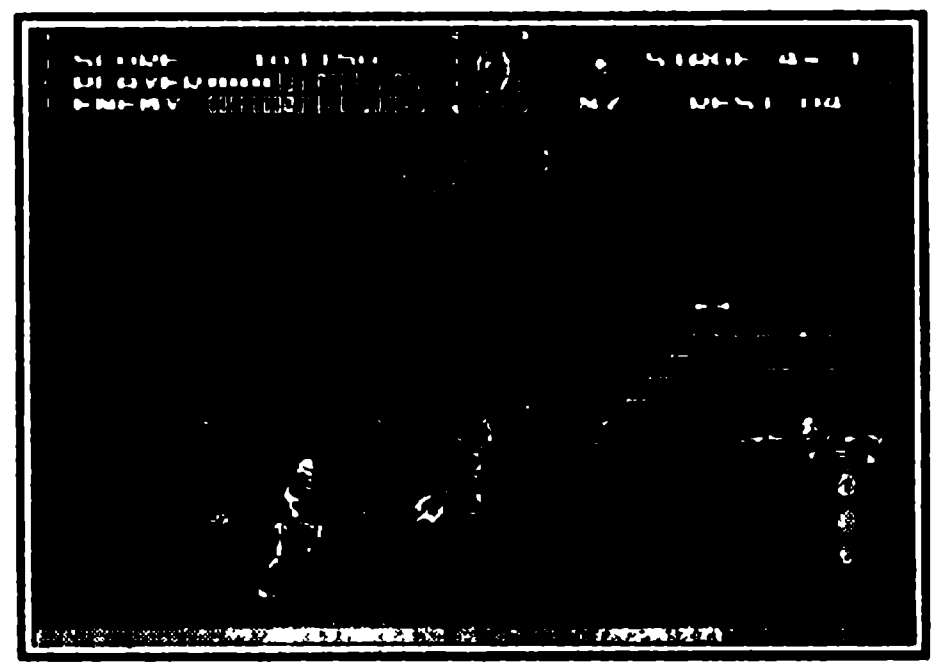
бом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Самое главное – не свалиться с вращающейся по кругу платформы в пропасть. Уровень сложности: 7.

**Франкенштейн.** Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы. Атакует этот босс такими способами: бьет вас большой цепью или, присев, пускает электрический разряд по полу. Так как Франкенштейн очень большого роста, то удар цепью может вас достать, только если вы стоите на платформе, а электрический разряд, наоборот, только если вы стоите на полу. Тактика боя с ним такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте его оружием. Затем запрыгивайте на платформу и, если у вас есть много зарядов для дополнительного оружия, стреляйте по Франкенштейну. Затем, когда Франкенштейн замахнется для удара цепью, спрыгивайте с платформы и бейте его. Если же Франкенштейн присел, быстро забирайтесь на платформу, пережидайте электрический разряд, после чего спрыгивайте с платформы на пол и бейте его. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо быть очень внимательным. Уровень сложности: 5.

**Механический монстр.** Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого находятся две небольших платформы. Высоко вверху экрана находятся еще три платформы, расположенных таким образом: одна длинная в самом верху и две маленьких по краям от нее. Механический монстр состоит из множества шестеренок, в центре которых находится шар – это и есть единственное уязвимое место у этого босса. Механический монстр все время принимает различные формы, стоя в углу экрана и меняя несколько секунд шестеренки местами, в эти моменты вы можете спокойно его атаковать. Так как Механический монстр может принимать различные формы, то и атаки его очень разнообразны: разложив в разные стороны шестеренки, кувыркаясь, пролетает по верху экрана, приземляясь в противоположном углу. Сложив шестеренки, проползает по полу экрана из угла в угол. Встав в одном из углов, начинает обстреливать вас шестеренками. Сложившись и выставив одну шестеренку вверх, пролетает горизонтально по экрану на разных высотах. Растопырив шестеренки в разные стороны и выставив две шестеренки вертикально вверх, начинает летать вверх и вниз по экрану, пытаясь спикировать вам на голову. Тактика боя с ним такова: как только попадете на экран с этим боссом, забирайтесь на самую верхнюю платформу, там вы сможете избежать большинства атак этого босса, кроме двух: кувырков и полетов вверх и вниз. Если вы видите, что Механический монстр готовится к такой атаке, быстро спрыгивайте с платформы на землю. Стоя на верху платформы, ждите, пока Механический монстр не остановится в углу для перестроения шестеренок. Тогда быстро подходите к нему и бейте его как можно чаще, затем снова забирайтесь на верхнюю платформу. Если же Механический монстр начал кувыркаться или летать вверх и вниз по экрану, не поднимайтесь на верхнюю платформу, а идите на середину экрана и ждите, пока Механичес-



кий монстр не приземлится, тогда быстро подходите к нему и бейте его как можно чаще. Таким способом довольно просто забить этого босса с минимальными повреждениями, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Главное – не запутаться в многочисленных видах атак Механического монстра и не забираться в самый угол экрана, где он сможет вас зажать и сильно поколотить. Уровень сложности: 8.



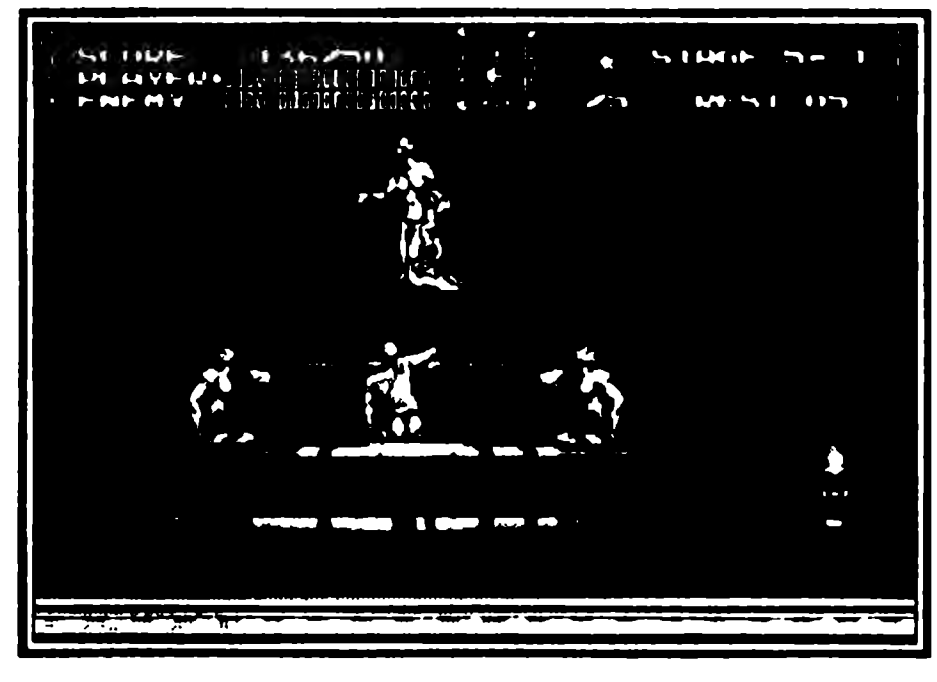
**Рыцарь-призрак.** Этот босс по внешнему виду напоминает уже знакомых вам двух стражников, только между частями его доспехов пустота. Атакует этот босс такими способами: пытается на вас прыгнуть или выстреливает в вас своей рукавицей, и если попадает, то рукавица хватает вас. После этого рукавица возвращается на свое место вместе с вами. Рыцарь-призрак наносит вами несколько ударов, после чего отпускает. Тактика боя с ним также похожа на тактику боя с двумя стражниками: как можно быстрее подходите к рыцарю вплотную и бейте его своим оружием. Если он выстрелит своей рукавицей, то она пролетит у вас над головой (если вы стояли достаточно близко к стражнику). Если же рыцарь подпрыгнул, отбегайте в сторону, примерно на середину экрана. После того как рыцарь приземлился, подходите к нему вплотную и бейте его своим оружием. Таким способом довольно просто забить этого босса без потери пунктов на шкале здоровья. Уровень сложности: 5.

**Два духа.** Попав на экран с этими боссом, стойте у колонны и ждите, пока не начнет мигать свет, тогда с двух сторон от колонны появятся два гигантских лица, впускающих на экран белые шары, которые хаотично летают по экрану, нанося вам повреждения при контакте. Затем духи, начиная мигать, исчезают, в этот-то момент они уязвимы для ваших ударов. Тактика боя с ними такова: дождавшись, когда духи начнут мигать, бейте их вашим оружием вверх по диагонали. Затем, маневрируя по экрану, уничтожайте белые шары, которые выпустили на вас духи. Уничтожив все шары, ждите, пока духи не появятся снова. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Главное – быстро уничтожать все белые шары. Уровень сложности: 6.

**Призрак королевы.** Бой с этим боссом происходит на экране, по углам которого расположены две небольшие платформы. В начале этот босс предстает перед вами в образе королевы. На этой стадии этот босс вас не трогает, полетав немного по экрану, Призрак королевы превращается в гигантскую бабочку. Гигантская бабочка атакует вас следующими способами: летает по верху экрана, распыляя на вас пыльцу, наносящую вам повреждения, пыльцу вы можете уничтожить ударом вашего оружия. После этого бабочка начинает бомбардировать вас яйцами, из которых при ударе об землю вылупляются маленькие бабочки, которые начинают гоняться за вами по экрану. Маленьких бабочек и яйца вы сможете уничтожить ударом вашего оружия. Тактика боя с ней такова: как только вы попадаете на экран с этим боссом, быстро подходите и бейте королеву, пока она не превратилась в бабочку. Затем, когда бабочка начнет посыпать

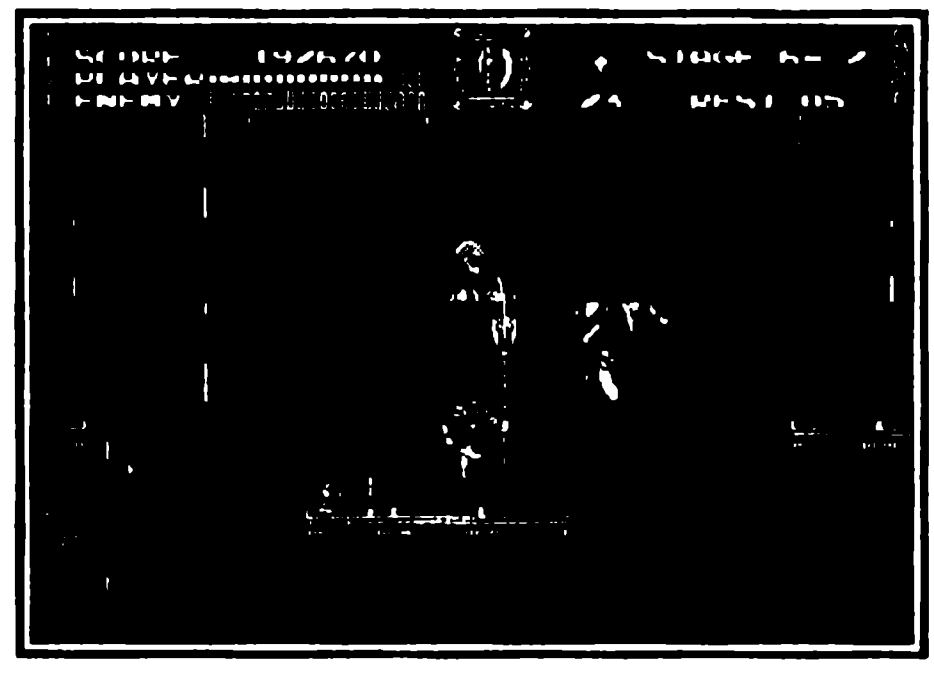
вас пыльцой, запрыгивайте на одну из платформ, уничтожайте облака пыльцы и ждите, пока бабочка не подлетит к вам на расстояние удара, тогда бейте ее. Когда бабочка начнет бомбардировать вас яйцами, спрыгивайте с платформы и быстро бегите уничтожать маленьких бабочек. Не допускайте присутствия на экране больше одной маленькой бабочки, иначе вы потеряете много пунктов здоровья. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 7.

**Смерть.** Очень необычный босс, который поначалу предлагает сыграть вам в карты Таро. Выбор карты осуществляется ударом вашего орудия по понравившейся карте, а уже сыгранная карта переворачивается рубашкой вверх. Вам необходимо перевернуть все карты, чтобы сразиться непосредственно с самой Смертью. Далее приведены номера карт (написаны вверху карты) и к чему приводит их выбор: II – выбрав эту карту, вы попадете к битве с Каменным минотавром, тактика боя с ним описана выше. При этом бое здоровья у этого босса будет меньше, и после победы над ним вы снова вернетесь к Смерти. Выбрав карту под номером III, вы попадете к битве с Огненной летучей мышью, тактику боя с ней смотрите выше. Здоровья у Огненной летучей мыши также будет поменьше, и после победы над ней, вы снова вернетесь к Смерти. Выбрав карту под номером IV, вы попадете к битве с Механическим монстром, тактика боя с ним описана выше, и после победы над ним вы снова вернетесь к Смерти. Если вы выбрали карту под номером V, Смерть запустит в вас огненным шаром. Если вы выбрали карту под номером O, полэкрана заваливается кусками мяса, поэтому выбирать ее лучше в самом конце, после битвы со всеми боссами. После того как вы сыграете все карты, вам предстоит бой с самой смертью. Смерть атакует вас в такой последовательности следующими способами: летает по верху экрана и запускает в вас два бумеранга, уничтожить которые можно таким способом: стойте на месте и бейте вверх и по диагонали. Смерть выпускает по экрану серый вихрь, который пролетает по верху экрана, затем по низу, и пока вихрь летает, Смерть притягивает вас к себе. Пролетает по низу экрана, размахивая перед собой косой, – просто перепрыгивайте через нее. Поднявшись в самый вверх экрана, начинает бомбардировать вас бумерангами – просто не стойте на одном месте. Тактика боя с ней такова: уничтожив два бумеранга, бейте Смерть вверх по диагонали. Затем, когда Смерть выпускает вихрь, подходите к ней (только не коснитесь ее) и бейте как можно чаще. После этого перепрыгивайте через Смерть, когда она полетит по низу, и бейте ее вертикально вверх, когда Смерть полетит наверх экрана, чтобы вас бомбить. Несмотря на то, что при битве со Смертью вам предстоит битва сразу с четырьмя боссами, существует возможность восстановить здоровье после битвы с первыми тремя. Бой же со Смертью не так труден, и следуя изложенной выше тактике, довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Уровень сложности: 7.



**Злая волшебница.** Битва с этим боссом происходит в два этапа: вначале вам предстоит

победить Злую волшебницу в образе Медузы, затем, после победы над ней, непосредственно с самой Злой волшебницей. Этот босс вначале предстанет перед вами в уже знакомом вам образе королевы, различие заключается в цвете платья. Приземлившись на экране, она превращается в отвратительного зеленого монстра, который атакует вас в такой последовательности следующими способами: выпускает два огненных шара, которые летят по волнообразной траектории то сходясь вместе, то разлетаясь (примерно так ∞∞). Если вы играете за Эрика, вам просто надо выполнить суперпрыжок, при игре за Джона вам необходимо встать в промежуток между шарами, когда они разлетятся на максимальную высоту. Затем выпускает длинную струю огня, укрыться от которой можно в самом углу экрана или перепрыгнуть. После этого она ударяет вас своим длинным хвостом, через который довольно легко перепрыгнуть. Тактика боя с ней такова: после описанных выше атак Медуза надолго застывает – подходите к Медузе и бейте ее максимально часто. После этого снова уклоняйтесь от трех видов атак Медузы, затем опять подходите к ней и бейте ее максимально часто. Таким способом очень просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать хорошей реакцией. После этого Медуза опять примет человеческий облик и начнет атаковать вас в человеческом обличье. Атакует вас Злая волшебница в такой последовательности такими способами: вначале, взлетев на середину экрана, выпускает от четырех до шести колдовских шаров различных цветов, которые начинают кружиться, постепенно сближаясь. И если шары сойдутся вместе, на вас обрушится какое-нибудь (в зависимости от видов шаров) колдовство. Далее приведены все виды колдовских шаров и вид их воздействия на вас: четыре белых шара – вызывают на экран четырех мохнатых монстров, которые атакуют вас с двух сторон. Четыре прозрачных шара с молнией внутри – вызывают на экран молнию, ударяющую по вам. Пять шаров с огоньком внутри – вызывают на экран несколько огненных шаров. Шесть шаров с ножом внутри – вызывают на экран множество ножей, разлетающихся в разные стороны от центра экрана. Вы не можете уничтожить колдовские шары, но сорвать колдовство все же можно, как этот сделать, читайте далее. Тактика боя с ней такова: Злая волшебница, поколдовав, спускается вниз и начинает обстреливать вас огненными шарами. Приседайте и ждите, пока огненный шар пролетит над вами, затем подходите к волшебнице и бейте ее. Один шар из ее колдовства исчезнет, а Злая волшебница, получив повреждение, телепортируется в другой угол экрана. Быстро подходите к ней и бейте ее еще раз, один шар исчезнет, и если вы успеете уничтожить все колдовские шары, заклинание сорвется. Тогда злая волшебница снова летит на середину экрана колдовать – ждите, пока она не спустится, и атакуйте ее снова. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины. Главное действовать очень быстро, но осторожно. Уровень сложности: 8.



**Дракула.** Битва с этим боссом происходит в два этапа, вначале с самим Дракулой, затем, после победы над ним, с его призраком. Атакует вас Дракула в такой последо-

вательности таким способом: перемешается по экрану, появляясь из желтого луча, закутавшись в плащ. Появившись, вскидывает руку и выпускает на экран различные виды молний и огненных шаров. Единственное уязвимое место у этого босса – голова, но пока Дракула закутан в плащ, он неуязвим, и только когда Дракула вскидывает руку, он уязвим для ваших атак. Тактика боя с ним такова: быстро подбегайте к желтому лучу и, когда Дракула проявится окончательно, бейте его в прыжке по голове. Если вы ударите до того, как Дракула высунулся из-под плаща, или, наоборот, подпрыгнете слишком поздно, он выпустит по вам очередь огненных шаров. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Главное – вовремя рассчитать время прыжка. После этого вас атакует призрак Дракулы. Атакует вас этот босс такими способами: летая по верху экрана, выпускает на вас два огненных шаров, которые летят на вас с двух сторон. Затем быстро пикирует вниз, пытаясь протаранить вас. После этого снова поднимается вверх экрана и выпускает на экран четыре своих копии, которые стреляют вертикально вниз смертоносными лучами. Избежать встречи с ними очень просто: либо стойте под призраком Дракулы, который не стреляет, либо встаньте в промежуток между лучами. Тактика боя с ним такова: перепрыгнув через огненные шары, ждите, пока призрак не спустится вниз, тогда бейте его. Затем, когда призрак выпускает свои копии, бейте его своим оружием вертикально вверх. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо обладать достаточной сноровкой. Уровень сложности: 7.

**Демон.** Этот последний босс атакует вас в такой последовательности такими способами: висит в верхнем углу экрана и запускает в вас четыре бумеранга, которые падают на землю в одних и тех же определенных местах. Поэтому избежать с ними встречи очень просто, встаньте между ними и ждите, пока они не упадут на землю. Затем, когда вы нанесете Демону несколько повреждений, он перестанет кидаться бумерангами и начнет плеваться огнем, струя которого пролетает по низу экрана. Просто перепрыгивайте через струю огня. Затем, когда у

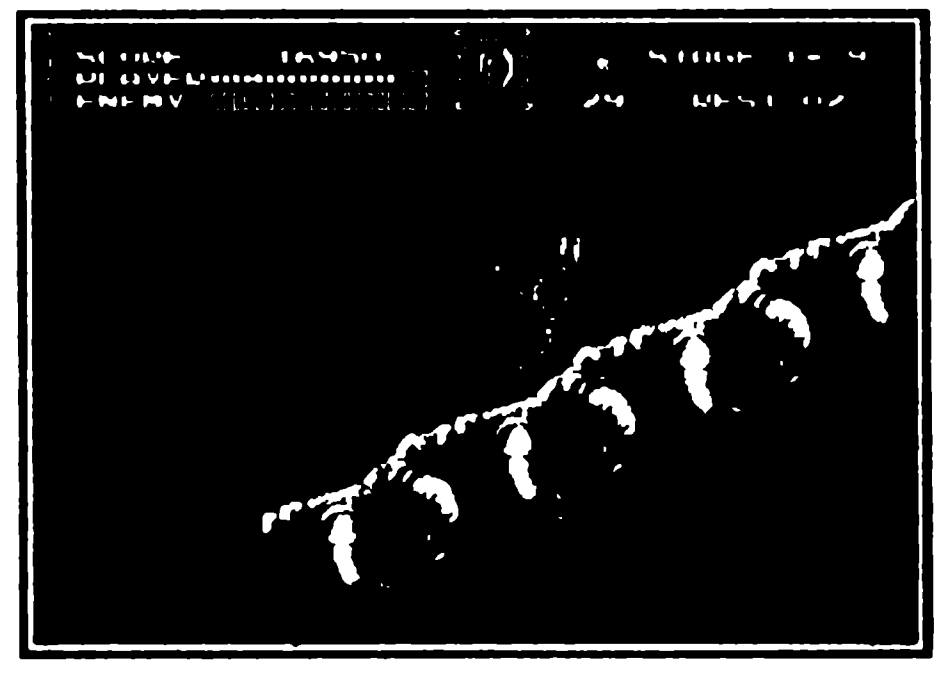
демона останется меньше одной трети здоровья, он начнет летать вверх-вниз по экрану, стараясь спикировать на вас. Вдобавок к этому он кидается в вас грудами костей. Тактика боя с ним такова: на первых двух стадиях атак, переждав падение бумерангов или перепрыгнув через струю огня, ждите, пока Демон не полетит в другой угол. Тогда бейте Демона в прыжке. С третьей стадией атак Демона дела обстоят сложнее, вам необходимо держаться под Демоном, чтобы избежать контакта с костями и быстро отходить в сторону, когда Демон пытается спикировать на вас. Перемещаясь таким образом, вы должны успевать бить Демона: вертикально вверх, когда он кидается костями, и в бок, когда пикирует на вас. Таким способом довольно просто забить этого босса с минимальными повреждениями или вообще без повреждений, но вам надо обладать очень хорошей реакцией. Уровень сложности: 9.

# Прохождение

Игра разделена на несколько уровней, носящих громкие имена: Руины замка Дракулы, Античная гробница и т.д. Чтобы перейти на новый уровень, вы должны пройти все этапы на уровне, и так далее. В конце каждого уровня вас ожидает схватка с боссом, которого вы должны победить, чтобы перейти на новый уровень игры. Тактику и стратегию боя с боссами читайте в разделе «Бой с боссами». На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому, если в тексте дополнительно не указано направление, бегите вправо.

## Первый уровень: Руины замка Дракулы, Румыния

Вам предстоит уничтожить зло в одном из его самых известных мест обитания — замке Дракулы. Правда, самого Дракулу вы здесь не встретите, бой с Дракулой ожидает вас в самом конце игры в Англии. Вот так, пока Дракула шастал по заграннице, родной замок превратили в руины.



**Первый этап.** Первый этап на этом уровне является тренировочным — вас никто не атакует, и вы можете попрактиковаться в управлении вашим персонажем. Освоившись с управлением, разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите направо до упора. Вы попадете непосредственно в замок Дракулы.

**Второй этап.** Разбивайте несколько свечей при входе, собирайте все призы и идите дальше. Уничтожайте двух Зомби и поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе разбивайте несколько свечей и берите черный шар. Спускайтесь с платформы, уничтожайте всех врагов и собирайте все предметы из разбитых свечей. Затем идите вправо, поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе разбивайте несколько свечей, собирайте призы и входите в дверь справа.

**Третий этап.** Разбивайте несколько свечей при входе, собирайте все призы и спускайтесь с платформы. Уничтожайте летающий глаз и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит книга. Теперь запрыгивайте на платформу справа и идите дальше. Если у вас не получилось запрыгнуть на правую платформу, спускайтесь по лестнице вниз в подвал. Здесь вас постоянно атакуют водяные, бейте ближнего и идите направо до лестницы, по которой и поднимайтесь наверх. Пройдя верхним или нижним путем, вы окажетесь перед платформой со скелетом. Забирайтесь на эту платформу, уничтожайте скелета и входите в дверь справа.

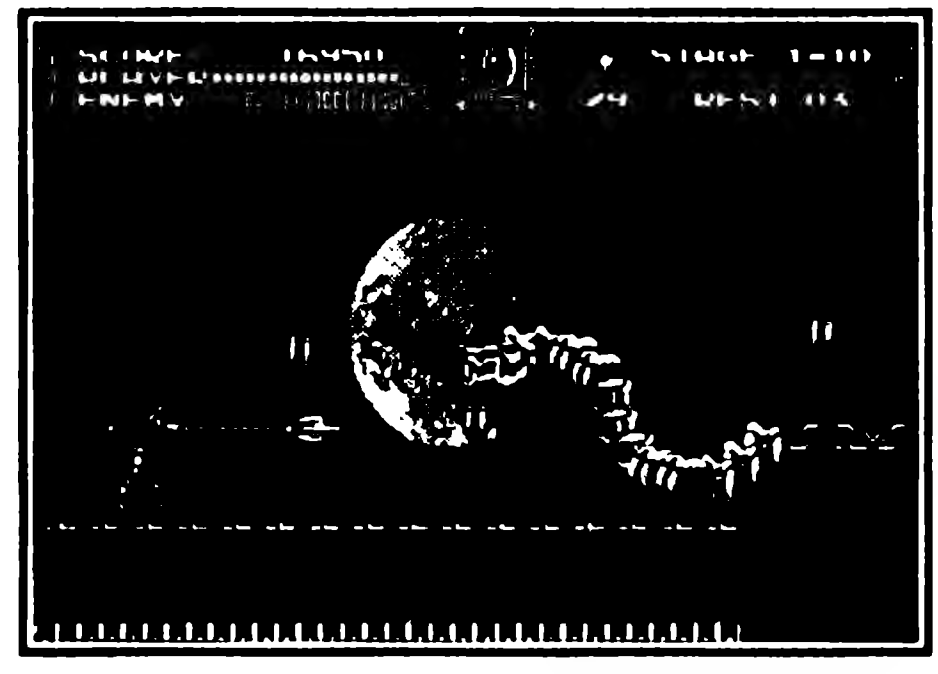
**Четвертый этап.** Идите направо, уничтожайте летучих мышей и собирайте все предметы из разбитых свечей. Через несколько экранов вы попадете к схватке с первым боссом — Волком-оборотнем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите дальше направо.

**Пятый этап.** В начале этапа уничтожайте двух скелетов и летучую мышь, собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Как

только вы поднимете, вас сразу же атакуют четыре скелета, причем с двух сторон. Уничтожайте этих врагов, собирайте все предметы из разбитых свечей и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит кусок мяса. После этого поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Там вас атакует один скелет, после которого будет платформа, с которой на вас спрыгнет еще один скелет. Сразу же за этим врагом вас атакует летучая мышь. Уничтожайте этих врагов и идите дальше, вы попадете к лестнице, проход на которую преграждают три головы драконов-скелетов. Уничтожайте их и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

**Шестой этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Там будет платформа с шипами, с которой на вас спрыгнет скелет с мечом. Разобравшись со скелетом, запрыгивайте на платформу и поднимайтесь по лестнице на следующую платформу. Там вас атакует один еще один скелет с мечом. Уничтожив скелет, поднимайтесь по лестнице на следующую платформу. Там будет еще один скелет с мечом, за которым будут несколько свечей – разбивайте их и собирайте все предметы. Идите дальше, вы попадете к платформе, на которой стоит скелет с кистенем. Этот скелет мешает вам подняться на платформу. Под платформой со скелетом находятся две свечи, в одной из которых лежит зеркало, – берите его. После этого забирайтесь на платформу, перепрыгивайте через шипы и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж.

**Седьмой этап.** В начале этапа вас сразу же атакуют два скелета, уничтожайте их и идите дальше. Перепрыгивайте через гильотину и уничтожайте скелета с кистенем. После этого забирайтесь на платформу, уничтожайте скелет и разбивайте колонну (в трещинах) справа, там лежит кусок мяса. После этого спускайтесь с платформы вниз и идите направо в дверь.



**Восьмой этап.** На этом этапе вас никто не атакует, а вы должны по скелету огромного дракона перебраться через пропасть. Вся сложность заключается в том, что скелет очень старый и позвонки держатся всего несколько секунд, после того как вы на них наступите. Поэтому вы должны все время бежать, не останавливаясь ни на секунду. Примерно посередине этого дракона находится свечка, разбив которую вы можете подобрать дополнительную жизнь. Только действовать необходимо очень быстро, иначе, наоборот, не приобретете, а потеряете жизнь. Добежав до головы гигантского дракона, вы пройдете этот этап.

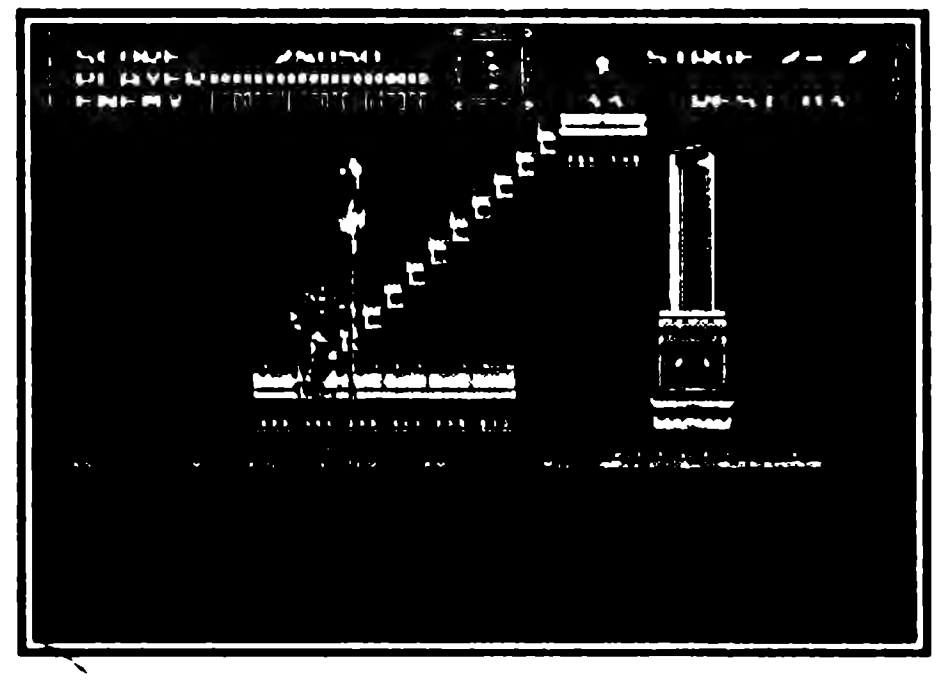
**Девятый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Вас атакует змея-скелет. Уничтожайте ее и поднимайтесь по лестнице на следующий этаж. Только будьте внимательны, не свалитесь с лестницы в пропасть.

**Десятый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Через несколько экранов вы попадете к схватке со вторым боссом – Мертвым рыцарем. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним берите красный шар, который появится на экране. Через неко-

торое время вам восстановят все деления на шкале жизни. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на второй уровень.

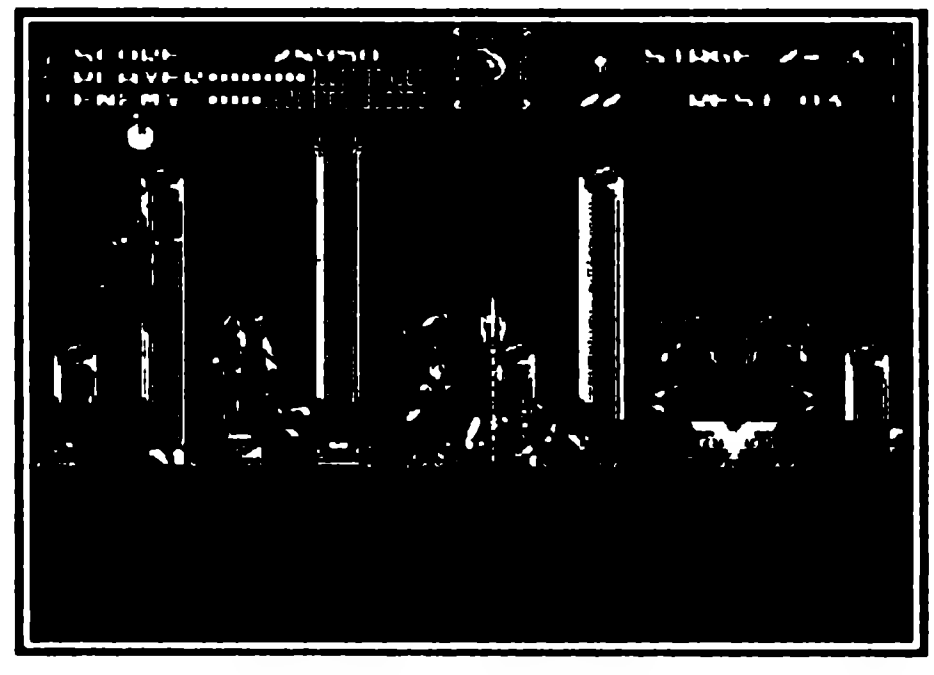
## Второй уровень: Античная гробница, Греция

Почти все уровни на этом уровне затоплены водой, сухими остались только небольшие Платформы, по которым вам предстоит передвигаться. Падение в воду будет стоить вашему герою жизни.



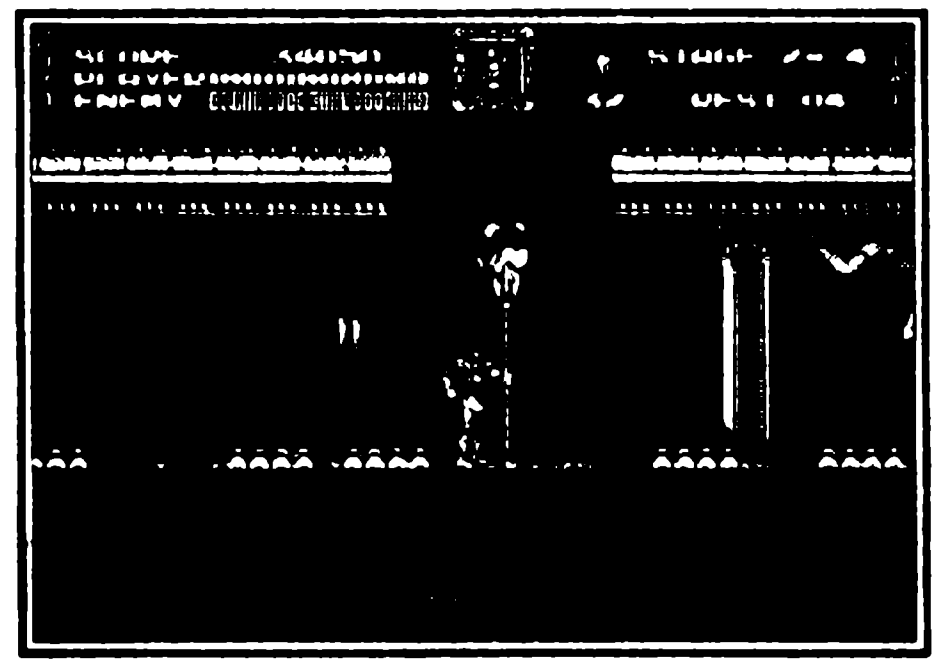
**Первый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Перепрыгивайте через воду и уничтожайте минотавра. Будьте осторожны! Если вы столкнетесь с любым врагом (в данном случае с минотавром), вы отлетите немного назад и можете упасть в воду. Прыгайте вправо на платформу и ждите, пока на соседнюю платформу не запрыгнет минотавр с мечом. Если бы вы сразу же прыгнули на платформу, то минотавр столкнул бы вас в воду. Идите дальше, запрыгивайте на длинную платформу, где уничтожайте еще одного минотавра с мечом. После нескольких платформ на вас нападет толпа водяных, очень быстро появляющихся из воды, поэтому бейте ближнего и бегите вправо до упора.

**Второй этап.** На этом этапе вы должны забираться вверх по платформам, а снизу экран затопляется водой. И если вы замешкаетесь или свалитесь с платформы в воду — моментально погибнете. Вокруг многих платформ бегает белый огонек, уничтожить который невозможно. Вначале этапа разбирайте свечу, подбирайте выпавший предмет, запрыгивайте на платформу и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там вас атакует минотавр с копьем, уничтожайте его и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Дальше будет несколько платформ, вокруг которых бегает белый огонек, перепрыгивайте через них и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там вас атакует минотавр с копьем, уничтожайте его и, если позволяет вода, разбивайте свечку на колонне, там лежит дополнительная жизнь. Взяв жизнь, поднимайтесь по лестнице вверх. Прыгайте по платформам вправо, не забывая перепрыгивать через белые огоньки, поднимайтесь по лестнице на новую платформу. Здесь преследующая вас вода, наконец, остановится, и вы можете спокойно собирать все предметы из разбитых свечей, после чего поднимайтесь по лестнице слева на новый этаж.



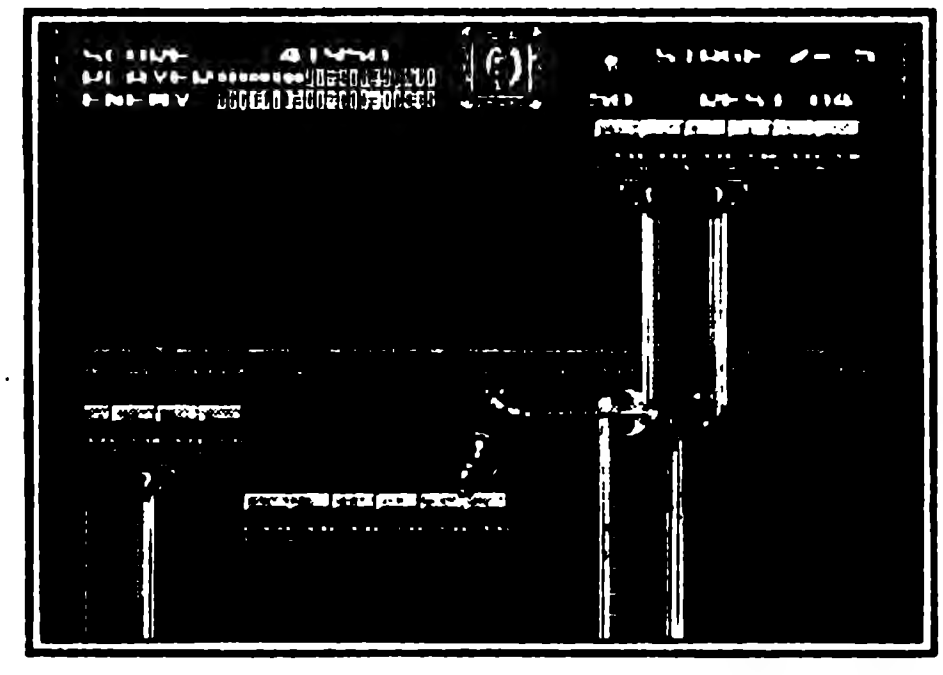
**Третий этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Вас атакует Водяной маг. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите

дальше, разбивайте несколько свечей, собирайте все выпавшие из них предметы. Будьте осторожны!! Вороны, до этого трусливо разлетавшиеся в сторону при вашем приближении, на этом этапе ведут себя очень агрессивно, пытаясь спикировать вам на голову. Бейте их вашим оружием по диагонали или в прыжке. После нескольких ворон вы попадете к экрану с двумя стражниками. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними идите дальше и спускайтесь по лестнице вниз. Вот такой насыщенный боссами этап.



**Четвертый этап.** На этом этапе экран движется вниз, и если вас придавит краем экрана, вы потеряете одну жизнь. Снизу весь экран заполнен водой, уровень которой постепенно опускается, но если вы упадете на глубину, то немедленно погибнете. Поэтому вы не должны очень спешить спускаться вниз, но и медлить нельзя. Немного облегчают задачу спуска несколько деревянных плотов, опускающихся вместе с водой, на которых можно переждать, пока уровень воды не понизится. По ходу вашего спуска вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в воду.

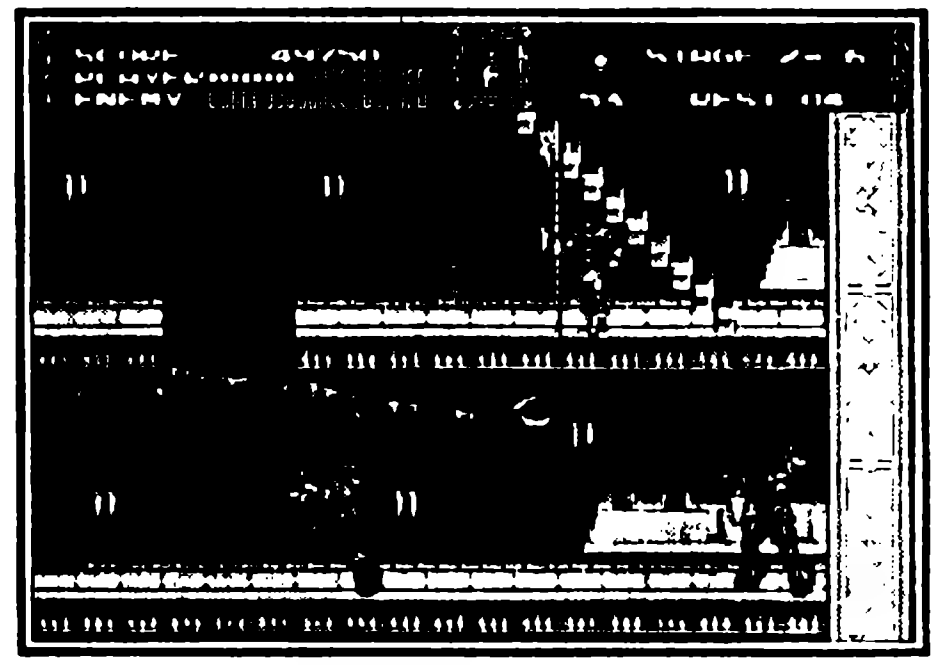
**Пятый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и уничтожайте варвара. Затем прыгайте на соседнюю платформу и ждите, пока на платформе справа не появится варвар, – уничтожайте его. Если бы вы сразу же прыгнули на платформу, то варвар столкнул бы вас в воду. Идите дальше, запрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте варвара. Дальше ваш путь преграждает огромная статуя, бейте ее по голове, и она развалится. Идите дальше, запрыгивайте на правую платформу и уничтожайте варвара. На конце этой платформы вас атакуют две головы дракона-скелета – уничтожайте их и становитесь на край этой платформы. Вас атакует змея-скелет, который очень удобно уничтожать с края этой платформы. Дальше ваш путь преграждает колонна – бейте по трещине в колонне, и она развалится, освобождая проход. За этой колонной будут еще две платформы с варваром на каждой. Уничтожайте их и идите дальше, вы попадете к платформе, висящей вверху экрана. На этой платформе вас атакуют две головы дракона-скелета, – уничтожайте их и идите дальше. Там будет еще один варвар, за которым будет стоять уже знакомая вам колонна. За этой колонной будет платформа с варваром, за которым будет наклонная платформа. С этой платформы на вас попытается спрыгнуть варвар. За этим врагом будет еще один варвар и колонна. Будьте внимательны!! Когда вы ударите по этой колонне, она начнет проваливаться вниз, но, в отличие от уже встреченных вами колонн, не остановится в низу экрана, а провалится в пропасть. И у вас будет



всего насколько секунд для того, чтобы пробежать по ней. Преодолев эту колонну, вы снова встретитесь с варваром. За этим врагом будет еще одна платформа, на краю этой платформы вас атакуют три головы дракона-скелета. Уничтожайте этих врагов и спускайтесь по лестнице на нижний этаж.

**Шестой этап.** Этот этап состоит всего из одной комнаты, разделенной длинной платформой по середине. По низу этой комнаты бегают четыре минотавра, мешающие вам спуститься по лестнице на нижний этаж. В начале этапа собираете все предметы из разбитых свечей на верху платформы. Теперь, если у вас есть супердополнительное оружие и достаточно зарядов для выстрела, просто стреляйте, затем собирайте все предметы из разбитых свечей на полу комнаты и спускайтесь по лестнице на нижний этаж. Если же у вас есть дополнительное оружие – бутылка с зажигательной смесью, закидайте минотавров через отверстие в платформе. Если у вас нет такого оружия, дождитесь, пока минотавры не разбегутся по углам комнаты, – тогда быстро спрыгивайте вниз и спускайтесь по лестнице на нижний этаж.

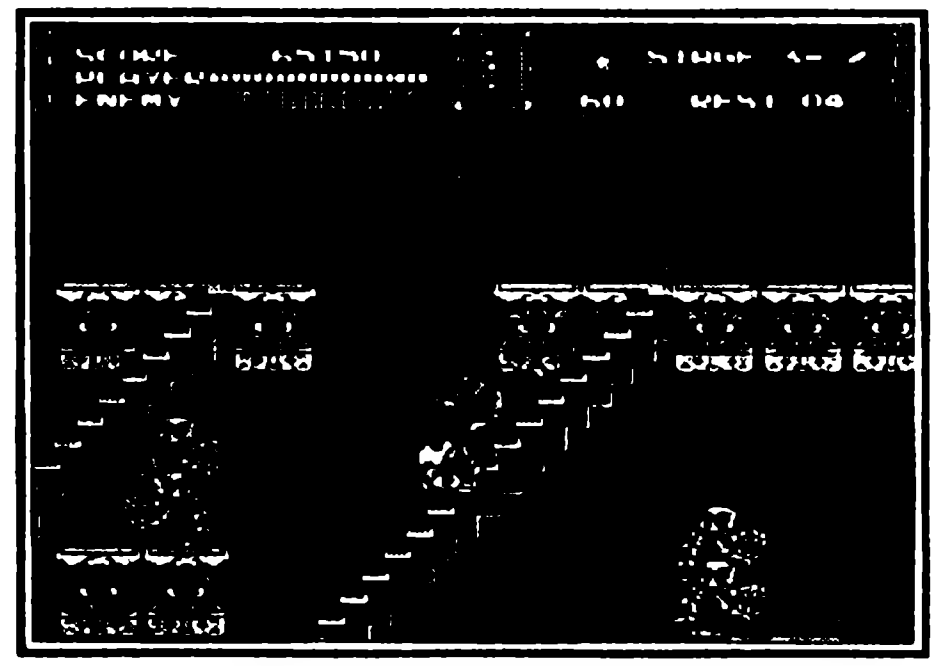
**Седьмой этап.** На этом этапе вас ожидает бой с Каменным минотавром. Но в начале этого этапа подождите несколько секунд, пока не спустится вся вода. Если у вас есть супердополнительное оружие и достаточно зарядов для выстрела, стреляйте, – Каменный минотавр получит несколько повреждений. После того как вода окончательно спустится, вы непосредственно попадете к схватке с боссом – Каменным минотавром. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним берите красный шар, который появится на экране. Через некоторое время вам восстановят все деления на шкале жизни. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на третий уровень.

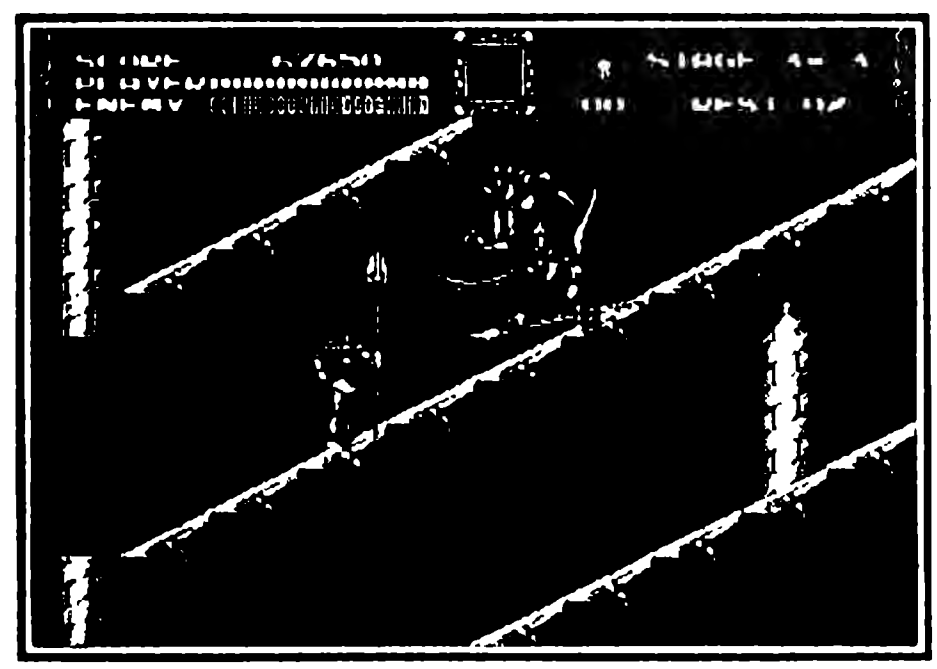


## Третий уровень: Пизанская башня, Италия

На этом уровне вам предстоит искоренить зло на знаменитом историческом памятнике «Подающей башни».

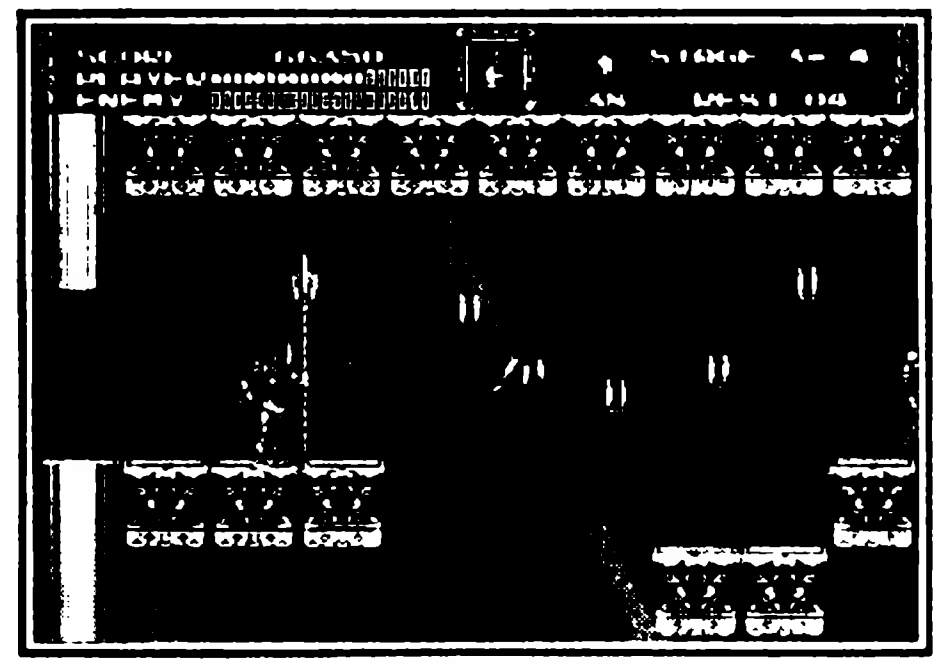
**Первый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и уничтожайте гарпию. Идите дальше, уничтожайте еще несколько гарпий и минотавра с колонной. Затем разбивайте несколько свечей и собирайте все предметы. Идите дальше, уничтожайте еще несколько гарпий и двух минотавров с колонной. После этого выходите за правый край экрана.





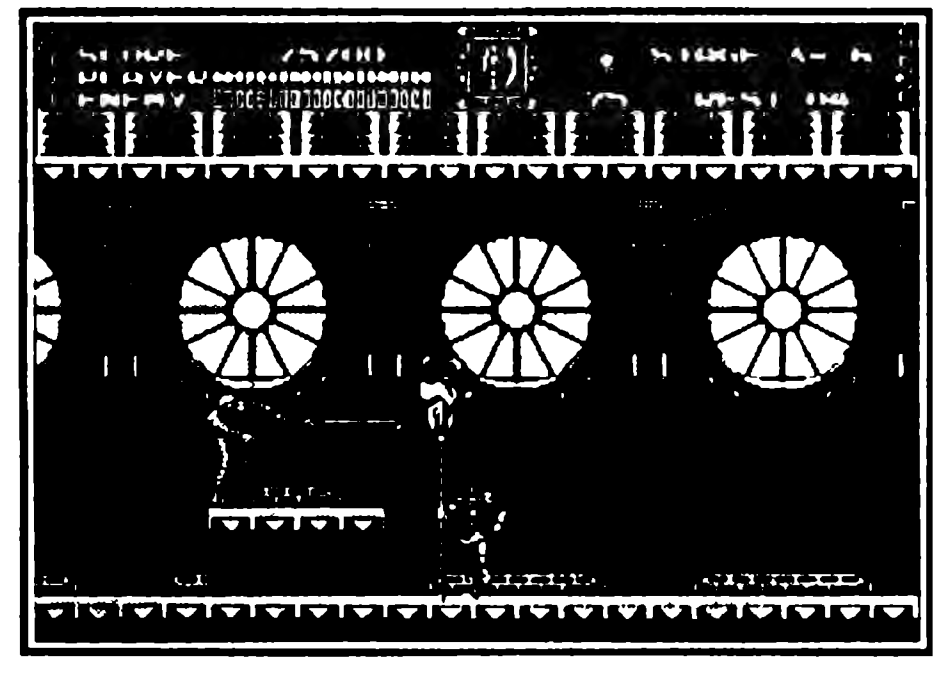
**Второй этап.** На этом этапе вы непосредственно попадете внутрь башни. В начале этапа уничтожайте летающий глаз, быстро собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице вверх. Поднимаясь по лестнице, не обращайте внимания на головы драконов-скелетов. Если вы будете подниматься быстро, они вас не тронут, а ввяжетесь в бой, очень быстро погибнете. Поднявшись по лестнице на самый верх, уничтожайте еще один летающий глаз, собирайте все предметы из разбитых свечей и выходите за правый край экрана.

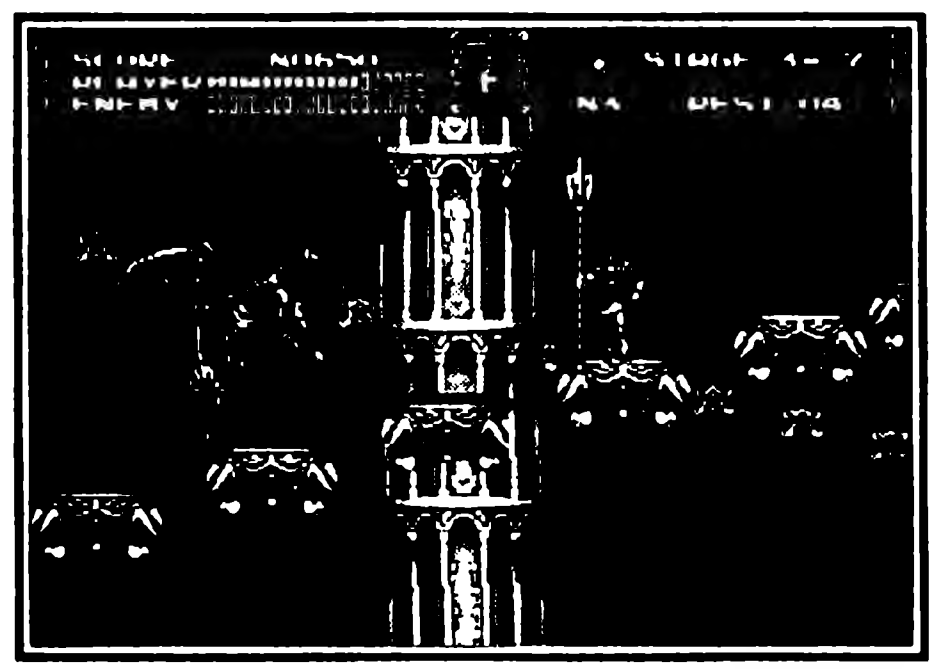
**Третий этап.** На этом этапе вы должны по наклонным платформам подняться наверх башни и выйти за правый край экрана. Когда вы будете подниматься вверх башни, вам встретится проход в правой стене, войдя в него, вы попадете в новую комнату с пропастью в полу, которую не перепрыгнуть. Можно собрать несколько предметов из разбитых свечей перед пропастью, после чего выходите из этой комнаты. По ходу подъема наверх башни вас все время будут атаковать гарпии, поэтому вы должны подниматься очень быстро, но не забывайте по дороге собирать все предметы из разбитых свечей.



**Четвертый этап.** В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Через несколько экранов вы попадете к схватке с Гигантской змеей-скелетом. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.

**Пятый этап.** На этом этапе вы должны быстро забраться наверх башни по платформам, а экран все время движется вверх. Если вас придавит краем экрана, или вы упадете в пропасть, вы потеряете одну жизнь. Поэтому вы должны как можно быстрее добраться по платформам до двери в левой стене и выйти в нее. Если позволяет время, не забывайте разбивать свечки, – найдете много полезного. Но будьте внимательны, все предметы из разбитых свечей сразу же падают вниз, поэтому, чтобы подобрать их, вы должны стоять точно под свечкой. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в пропасть.





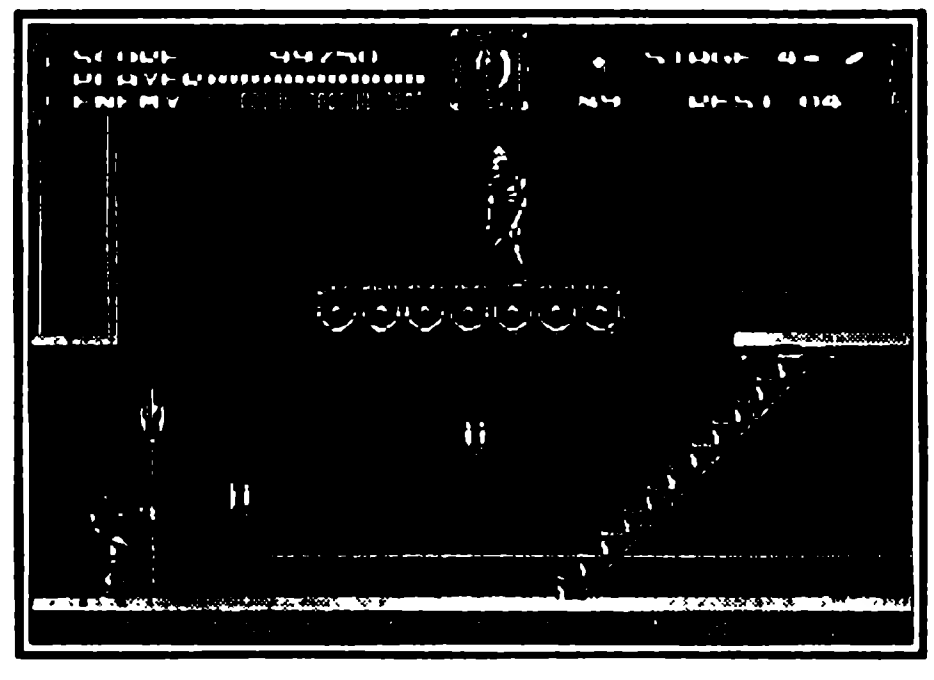
**Шестой этап.** В начале этапа уничтожайте мумию и летучую мышь, собирайте все предметы из разбитых свечей и идите дальше. Там будут еще две мумии и две летучих мыши, уничтожив их, поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. Там уничтожайте еще одну мумию и идите дальше направо. После очередной мумии вас атакуют две летучих мыши, причем с двух сторон. Уничтожайте их, собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на новый этаж.

**Седьмой этап.** Очередной этап с движущимся экраном, но на этот раз экран движется справа налево. А вы должны прыгать по подымающимся по диагонали вверх платформам. За этими платформами начнутся платформы, идущие вертикально вверх, а экран начнет двигаться вверх. Затем пойдут снова диагональные платформы, но экран и вы должны двигаться справа налево. Когда экран, наконец, остановится, это значит, вы добрались до конца этапа, выходите за правый край экрана. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать скелетные драконы, пытающиеся столкнуть вас с платформы в пропасть.

**Восьмой этап.** Восьмой этап на этом уровне является восстановительным, – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи и собрать все предметы, после чего идите направо до упора. Вы попадете к битве с Огненной летучей мышью. Если вы погибнете при бое с Огненной летучей мышью, вы также попадете на начало восьмого этапа.

**Девятый этап.** На этом этапе вас ожидает бой с Огненной летучей мышью. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на четвертый уровень.

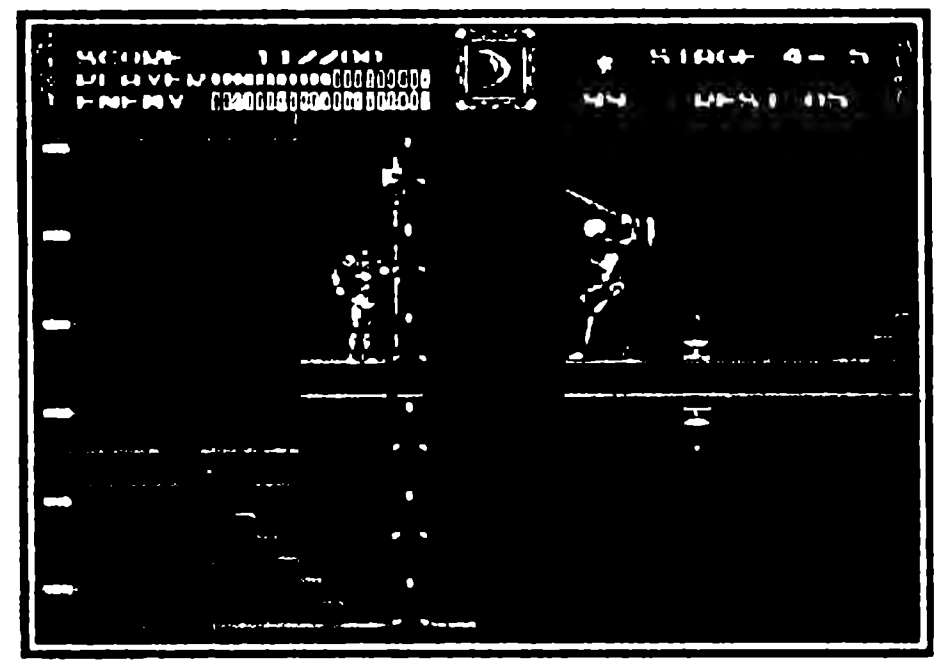
## Четвертый уровень: Военная фабрика, Германия



Вам предстоит зачистить от всякой нечисти военный завод в германии. Что завод военный, видно сразу – все скелеты в зеленых касках. Кстати, на этом уровне у скелетов появляется одна неприятная особенность: когда вы уничтожаете скелет, его череп может, отлетев в сторону, невредимым упасть на землю. Полежав немного на земле, череп возрождается в новый скелет.

**Первый этап.** В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите направо. На заднем плане за забором появятся несколько скелетов, которые будут

обкидывать вас костями, а уничтожить их, пока они находятся за забором, вы не можете. Через некоторое время они перепрыгнут через забор, и вы сможете их уничтожить, правда, на их месте за забором все время будут появляться новые скелеты. Идите дальше, из бочки высунется еще один скелет, запустит в вас костью и спрячется обратно. Подходите к бочке и ждите, пока скелет не появится снова, как только появился, бейте его. Дальше будет еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора, и один скелет, вылезающий из бочки. За этими врагами висят несколько факелов, разбивайте их и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вас атакуют еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора. За ними будет платформа с лестницей, ведущей на верхнюю платформу, за которой стоит бочка со скелетом. Не поднимайтесь по этой лестнице, иначе скелет из бочки сможет ударить вас в спину. Идите дальше, вас атакуют еще несколько скелетов, выпрыгивающих из-за забора. За ними будет бочка со скелетом, за которой находится выход с уровня.



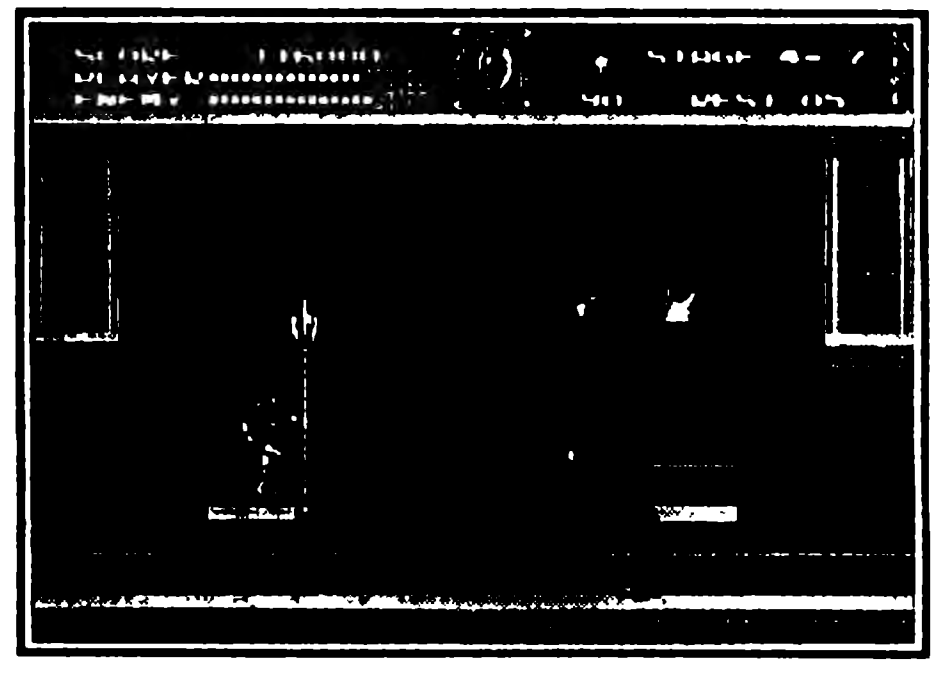
**Второй этап.** Вы попадете непосредственно на военный завод. Здесь вы впервые за игру столкнетесь с «любимыми» движущимися платформами. Какая же игра без движущихся платформ! В начале этапа собирайте все предметы из разбитых свечей и поднимайтесь по лестнице на платформу. На платформе уничтожайте скелет, затем уничтожайте скелет на соседней платформе, после чего прыгайте туда. Поднимайтесь по лестнице, вы попадете к двум движущимся платформам, по которым бегает скелет с мечом. Уничтожайте скелет и запрыгивайте на платформу, расположенную над двумя движущимися платформами. С этой платформы (с самого края) прыгайте налево на другую платформу, а с нее прыгайте на платформу в самом верху экрана. По этой платформе идите влево – вы упадете в комнату, полную призов, один из которых – дополнительная жизнь. Возвращайтесь обратно и идите дальше направо, вы попадете к еще двум движущимся платформам, по которым бегает скелет. Если вам нужен кусок мяса, прыгайте по этим платформам вправо до стены с трещинами, которую и разбивайте. Если шкала здоровья полная, спускайтесь по лестнице вниз на другую платформу. С этой платформы спускайтесь по лестнице вниз на другую платформу, с которой спускайтесь по лестнице вниз на еще одну платформу. Здесь вас атакует скелет, кистенем уничтожайте его, разбивайте свечку и берите выпавший предмет. Затем идите направо и выходите за правый край экрана.

**Третий этап.** В начале этапа вас сразу же атакует скелет с мечом. Уничтожайте скелет и собирайте все предметы из разбитых свечей. Затем уничтожайте скелет, бегающий по движущимся платформам, после чего прыгайте вправо по этим платформам до тех пор, пока не увидите скелета с кистенем. Уничтожайте его и выходите в проем в стене за правый край экрана.

**Четвертый этап.** На этом этапе вы попадете внутрь какого-то гигантского механизма с огромными поршнями. Если такой поршень придавит вас к стене или любому другому препятствию, вы моментально погибнете, но вы можете спокойно стоять на

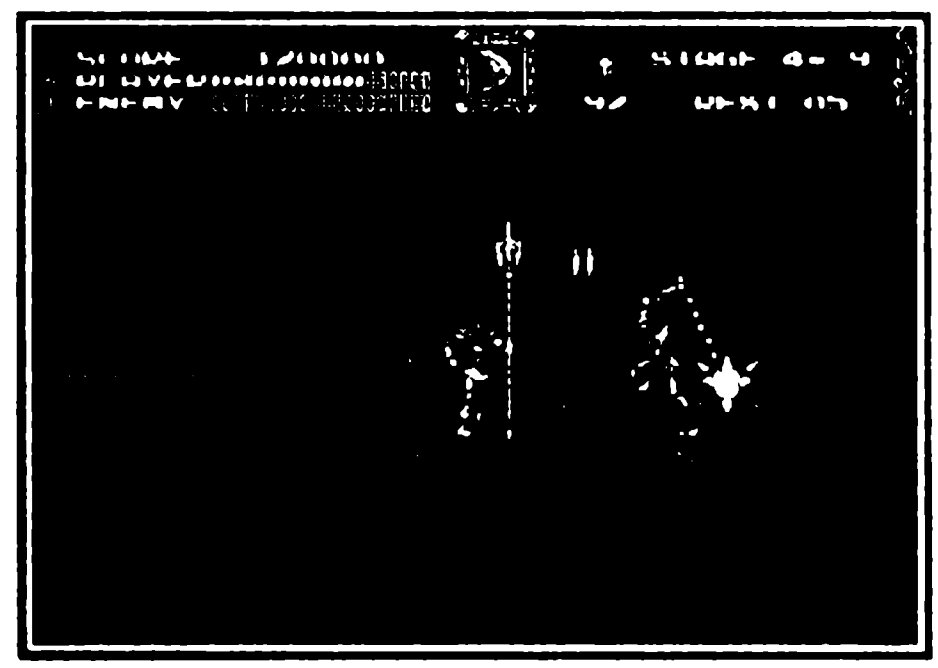
поршне. Если за вами нет стены или другого препятствия, поршень просто сильно вас толкнет, не причинив никакого ущерба. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего прыгайте на верхнюю платформу. Подождите, пока поршень не уйдет назад, и запрыгивайте на платформу в проем в потолке. Затем прыгайте на еще одну платформу вверх, где ждите, пока поршень вверху не пойдет назад. Тогда запрыгивайте на платформу рядом с поршнем, но не на поршень, с платформы прыгайте вправо. Все это надо проделывать очень быстро, иначе вас придавит поршнем. Далее запрыгивайте на маленькую платформу, по которой ходит еще один поршень, а с нее на поршень, с которого быстро прыгайте по платформам вверх. Добравшись до самого верха, спокойно идите направо, поршень, ходящий по верху экрана, не опасен, выходите в проем в стене за правый край экрана.

**Пятый этап.** На этом этапе ваше путешествие по внутренностям гигантского механизма продолжится, на этот раз вам предстоит прыгать по вращающимся шестеренкам и платформам. По этим платформам вы должны добраться до самого верха уровня, внизу уровня находится пропасть, падение в которую приводит к мгновенной гибели. По ходу вашего подъема вас все время будут атаковать головы медуз, пытающиеся столкнуть вас в пропасть между платформами. А на платформах вас будут атаковать желтые скелеты, которые также могут столкнуть вас в пропасть. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего прыгайте на шестеренку. На шестеренке стойте и ждите, пока она не подвезет вас к платформе, на которую и запрыгивайте. Уничтожайте желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, с которой запрыгивайте на соседнюю платформу. Поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, уничтожайте желтый скелет и запрыгивайте на соседнюю платформу. Уничтожайте еще один желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, с которой запрыгивайте на соседнюю платформу, где уничтожайте еще один желтый скелет. С платформы прыгайте на шестеренку, с которой запрыгивайте на горизонтально вращающуюся шестеренку. С этой шестеренки прыгайте на платформу, уничтожайте еще один желтый скелет, после чего поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. С платформы прыгайте на соседнюю платформу, где уничтожайте желтый скелет и поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу. С платформы прыгайте на горизонтально вращающуюся шестеренку, с которой прыгайте на платформу, где уничтожайте еще один желтый скелет. Затем поднимайтесь по лестнице на верхнюю платформу, перед которой вращаются две шестеренки, причем в противоположные стороны. Запрыгивайте на маленькую шестеренку, подходите к ее правому краю и запрыгивайте на большую шестеренку, с которой прыгайте на платформу. На платформе разбивайте свечку, подбирайте приз и поднимайтесь по лестнице на новый этаж.



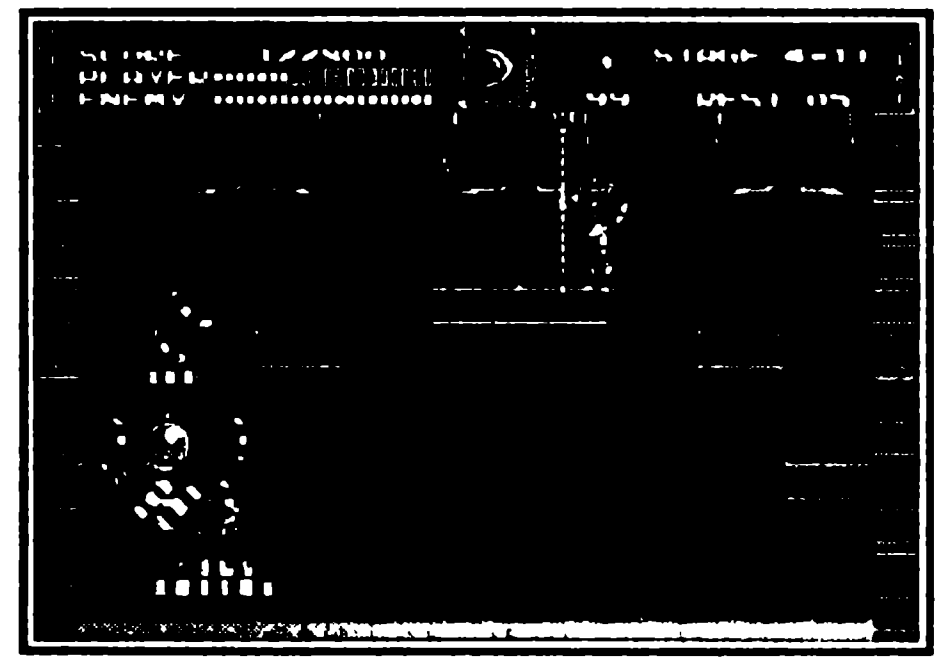
**Шестой этап.** На этом этапе ваше путешествие по внутренностям гигантского механизма продолжится. На этот раз вам предстоит прыгать по парам платформ-кранов,

соединенных между собой цепью через блок. Прыгнув на первую из двух платформ, вы начинаете опускаться вместе с платформой, а вторая платформа начинает подниматься, и если поднимется до самого верха, вы не сможете на нее запрыгнуть. Поэтому когда платформы находятся примерно на одном уровне, прыгайте на вторую платформу и так далее. По этим платформам-кранам вы должны преодолеть огромную пропасть, падение в которую приводит к мгновенной гибели. По ходу вашего путешествия вас все время будут атаковать призраки, пытающиеся столкнуть



вас в пропасть между платформами. Но вы не можете остановиться ни на секунду, иначе второй блок поднимется очень высоко, и вы окажетесь в ловушке. Добравшись до правого края этой пропасти, прыгайте еще на одну платформу-кран, которая соединена с железной плитой, закрывающий вам выход с экрана. Стойте на ней до тех пор, пока железная плита не поднимется на самый верх, и выходите за правый край экрана в дверь.

**Седьмой этап.** На этом этапе вас ожидает бой с Франкенштейном. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.



**Восьмой этап.** В начале этапа разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вы попадете к вращающейся гильотине, за которой вас атакуют пять механических жуков. Уничтожайте их и идите дальше, вы попадете к еще одной вращающейся гильотине. Скорость ее вращения довольно высока, так что пройти через нее можно очень быстро. Идите дальше, вы встретите еще одну круглую гильотину, вращающуюся вам навстречу. Способ прохождения через нее читайте в разделе «Враги и ловушки». После преодоления этой ловушки идите направо, разбивайте свечку, подбирайте приз и выходите за правый край экрана.

**Девятый этап.** На этом этапе вы должны прыгать по вращающимся по кругу платформам. Платформы то сходятся, то расходятся, поэтому дождитесь, пока промежуток между платформами будет минимальным, и только тогда прыгайте, иначе свалитесь в пропасть. В начале этапа разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите дальше. Прыгайте на вращающуюся платформу и с нее постарайтесь уничтожить скелет с кистенем, иначе он может сбить вас в пропасть. Уничтожив скелет, запрыгивайте на простую платформу, с которой прыгайте на вращающуюся платформу, на ней уничтожайте скелет с кистенем. Затем уничтожайте скелет с кистенем на соседней платформе и запрыгивайте на нее. Затем запрыгивайте на простую платфор-

му, с которой прыгайте на вращающуюся платформу. На ней стоит скелет с кистенем, за которым будет еще одна вращающаяся платформа со скелетом. Уничтожайте этих врагов, затем запрыгивайте на простую платформу, с которой спускайтесь вниз и выходите за правый край экрана.

**Десятый этап.** Десятый этап на этом уровне является восстановительным, правда, вас атакуют странные механизмы из шестеренок, но их очень легко уничтожить. Также вы должны разбить все свечи и собрать все призы (очень рекомендую подобрать бутылку с зажигательной смесью), после чего идите направо до упора. Вы попадете к битве с Механическим монстром. Если вы погибнете при бое с Механическим монстром, вы также попадете на начало десятого этапа.

**Одиннадцатый этап.** На этом этапе вас ожидает бой с Механическим монстром. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на пятый уровень.

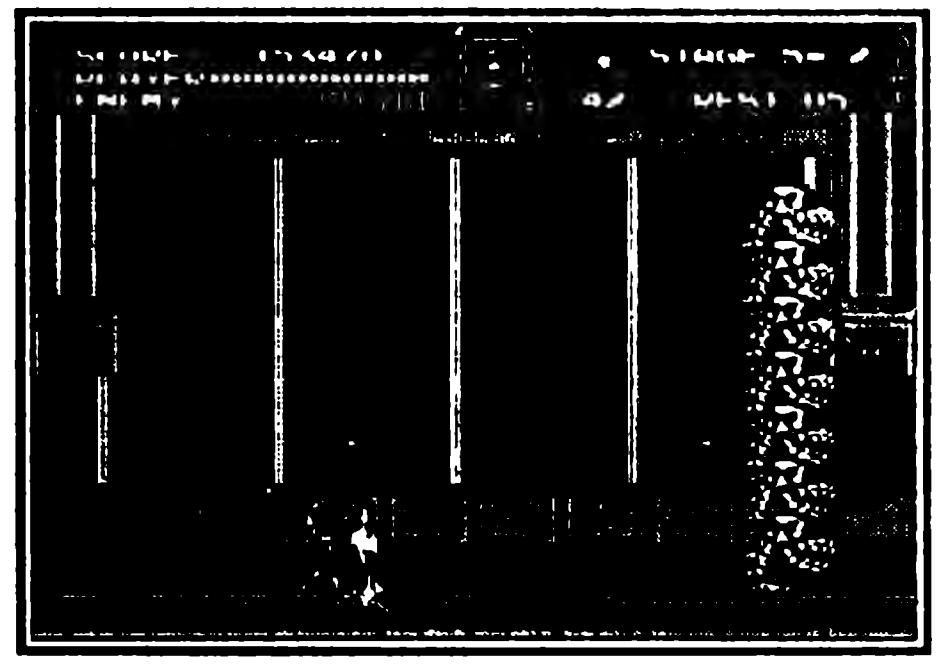
## Пятый уровень: Версальский дворец, Франция

Вам предстоит зачистить от всякой нечисти исторический памятник во Франции. Скелеты на этом уровне покраснели и начинают постоянно возрождаться. Когда вы уничтожаете скелет, его кости не исчезают, а падают на землю. Полежав немного на земле, кости возрождаются в новый скелет, и так без конца.

**Первый этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все факелы и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вы попадете к огромному цветку с двумя лианами, уничтожайте их, а затем запрыгнув на платформу, и сам цветок. Идите дальше, вы увидите еще один огромный цветок и платформу с белым огоньком. Можно просто пройти под платформой, когда огонек находится на верху платформы, а можно, запрыгнув на платформу, уничтожить цветок. Далее будет еще один цветок и платформа с огоньком, так как цветок очень высоко, дождитесь, пока пройдет действие пыльцы, и перепрыгивайте через платформу. Дальше будьте внимательны!! Как только вы подойдете к краю фонтана, вас попытаются задушить еще несколько лиан, внезапно появившись из-под земли. Уничтожайте их и идите дальше в фонтан. Как только вода в фонтане покраснеет, на вас начнут нападать возрождающиеся скелеты, поэтому постарайтесь как можно быстрее добраться до правого края фонтана. Сразу же за фонтаном вас атакует насекомое, которое очень удобно уничтожить с платформы у края фонтана. За этим врагом будет платформа, за которой висят еще трое древесных насекомых. Уничтожив их, разбивайте факел, берите приз и выходите за правый край экрана.

**Второй этап.** На этом этапе вы непосредственно попадете внутрь Версальского дворца. Внутри дворца вам следует опасаться, помимо врагов, еще и падающих с потолка

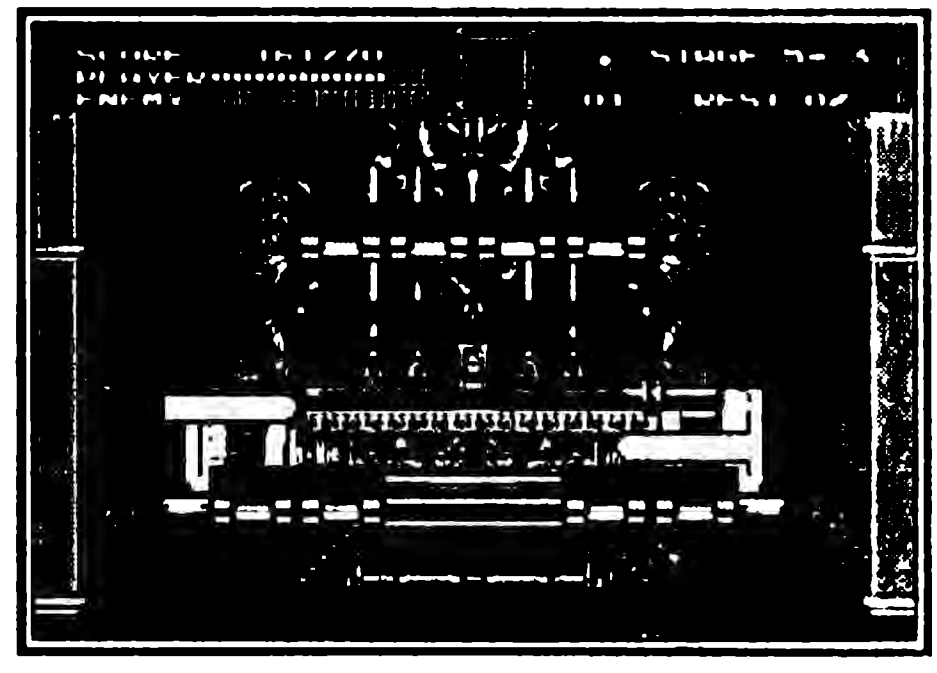
люстр. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Там будут две люстры и один метатель топоров, на которого очень удобно сбросить одну из люстр. Идите дальше, вы увидите еще одну люстру, под которой бегает метатель топоров, – сбросьте на него люстру или уничтожайте своим оружием. Идите дальше, вас атакуют еще два метателя топоров, правда, без люстр, уничтожайте их и идите дальше. Там будет еще одна люстра, за которой вас атакуют самурай и метатель топоров, причем с двух сторон. Уничтожив их, разбивайте свечку, берите приз и выходите за правый край экрана.



**Третий этап.** На этом этапе вам предстоит пройти через всего одну комнату, выход из которой охраняют семь голов драконов-скелетов. Уничтожить их проще всего, выстрелив из дополнительного супероружия, если же у вас его нет, то подходите на расстояние удара к головам драконов, приседайте и бейте нижнюю голову дракона. Когда расправитесь со всеми семью головами драконов-скелетов, выходите за правый край экрана.

**Четвертый этап.** На этом этапе вы должны по платформам добраться на самый верх и выйти в дверь справа. Выход, находящийся внизу экрана, ведет в тупик. Экран на этом этапе не двигается, и у вас будет сколько угодно времени для подъема. Но по стенам и по платформам ползают глаза зла, которые мешают вам подняться. Их можно уничтожать, а можно, не обращая на них внимания, очень быстро прыгать по платформам вверх. Добравшись до верха, выходите за правый край экрана.

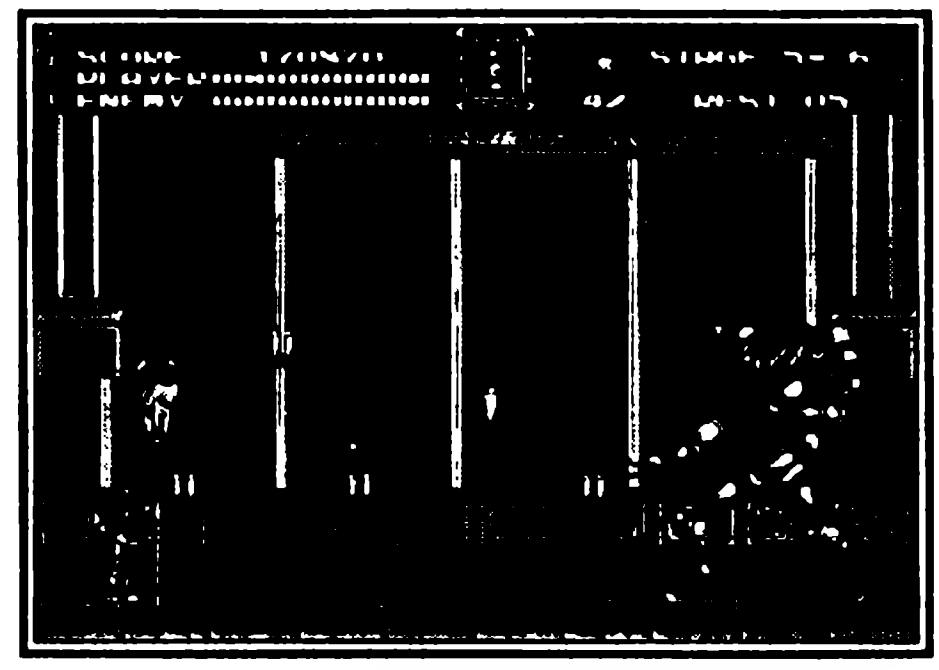
**Пятый этап.** На этом этапе вы попадаете на крышу дворца, по которой должны как можно быстрее добраться до правого края экрана. Походу вашего движения на вас все время будут налетать гарпии, которые не будут вас атаковать, а вместо этого будут сбрасывать на вас каких-то мохнатых карликов, которые будут преследовать вас по экрану. Просто идите вперед, разбивайте все свечки и собирайте все призы, и как только к вам приблизится какой-нибудь карлик, бейте его и идите дальше.



**Шестой этап.** На этом этапе вы должны спуститься по вращающейся винтовой лестнице до проема в правой стене. Если же вы упадете на самый низ экрана, то вам будет очень трудно снова подняться по вращающейся лестнице. По ходу вашего движения на вас все время будут налетать скелетные драконы, пытающиеся сбить вас с лестницы, а на платформах, расположенных вдоль стен, находятся головы драконов-скелетов. В начале этапа как обычно разбивайте все свечки, собирайте все призы, после этого уничтожайте две головы драконов-скелетов

и осторожно начинайте спускаться по лестнице. Немного спустившись, вы увидите еще одну платформу у стены с одной головой дракона-скелета, спускайтесь вниз. Далее будет еще одна платформа у стены без голов драконов-скелетов, туда вам и надо запрыгнуть. На этой платформе разбивайте все свечки, собирайте все призы, после чего и выходите за правый край экрана в проем в стене.

**Седьмой этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки, собирайте все предметы, после чего вас ожидает бой с Рыцарем-призраком. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним идите направо и выходите за правый край экрана.



**Восьмой этап.** В начале этапа вас сразу же атакуют два рыцаря-лучника, уничтожайте их и идите дальше. Разбивайте свечку, берите приз и идите дальше, вы попадете к платформе, по которой ходит рыцарь с молотом. Садитесь у края платформы, в таком положении он не сможет вас достать, бейте его по ногам. Идите дальше, вы встретите еще две платформы, по которым ходят рыцари с молотами. За второй платформой вас сразу же атакует рыцарь на колесиках. За этим врагом стоит рыцарь с пулеметом, уничтожайте его и идите дальше. Вас ожидает битва с двумя духами. Тактику и стратегию боя с ними читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ними идите направо и выходите за правый край экрана.

**Девятый этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Спустившись по длинной парадной лестнице, вы попадете к битве с Призраком королевы. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране через некоторое время – вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов вы попадете на шестой уровень.

## Шестой уровень: Замок Прозерпина, Англия

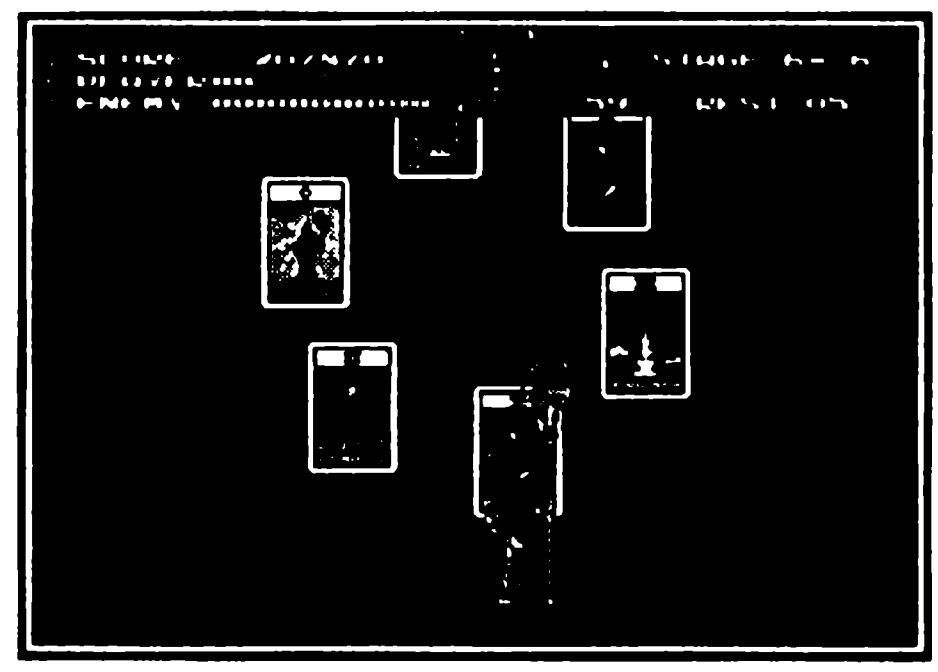
Это последний уровень игры, в конце которого вас ожидает схватка с пятью боссами по очереди. Вероятно, у всякой нечисти в Англии был слет по обмену опытом.

**Первый этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите по мосту дальше. На вас нападут две вороны, за которыми вас атакует голова медузы, причем голова медузы будет держаться в углу экрана и оттуда

обстреливать вас огненными шарами. Вы, к счастью, можете отбивать огненные шары ударами вашего оружия. Если вы уничтожите одну голову медузы, на ее месте тут же появится вторая, так что проще идти вперед и отбивать огненные шары. Будьте внимательны!! Когда вы подойдете к концу уровня, одна из секций моста обвалится, и у вас будет всего несколько секунд для того, чтобы спрыгнуть с нее. Выбравшись на твердую почву, выходите за правый край экрана.

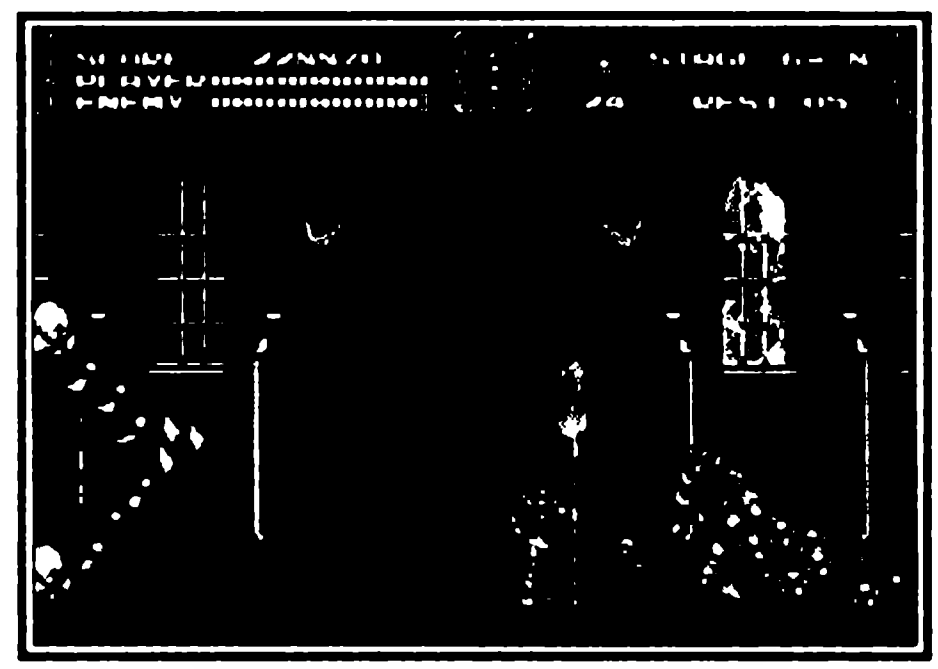
**Второй этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Изображение на экране начнет расплываться в разные стороны, что сильно затруднит вам прыжки через пропасти. Поэтому при прыжках ориентируйтесь по ногам вашего персонажа. Перепрыгивайте через пропасть, за пропастью вас без перерыва начнут атаковать головы медузы Горгоны. За пропастью разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего перепрыгивайте через другую яму. За этой пропастью разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего перепрыгивайте по платформам через большую пропасть. Когда вы переберетесь на ее правый край, экран примет нормальный вид. Спускайтесь по лестнице вниз и выходите за правый край экрана в проем в стене.

**Третий этап.** Это один из самых трудных и непонятных этапов в игре. Мало того, что весь экран перевернут с ног на голову, так еще вашего героя не видно. Поэтому узнать о местоположении вашего героя очень трудно. Примерно это сделать можно по продвижению экрана, или стреляйте из дополнительного оружия. Выстрел дополнительного оружия проявится на экране на долю секунды. Также на этом уровне вас атакуют какие-то враги или ловушки, узнать о столкновении с которыми можно только по уменьшающимся пунктам на шкале здоровья. Поэтому из-за отсутствия ориентиров довольно трудно написать прохождение для этого этапа, могу только указать примерное направление движения. В начале этапа довольно долго шел направо до платформы с лестницей, затем вниз, вероятно, спускался по этой лестнице. Затем три раза прыгнул вправо по маленьким платформам, после чего опять пошел вниз. После этого сделал шаг вправо и прыгнул, после чего шел направо, пока не вышел за край экрана. На протяжении этого пути моего героя несколько раз стукнули, причем непонятно, кто, так что лучше, чтобы у вас было больше половины делений на шкале здоровья.



**Четвертый этап.** На этом этапе вы долго не встретите никаких врагов, ловушек и пропастей. Только в конце этапа вас атакуют Мертвые рыцари, которые до этого были

боссами, но их очень легко уничтожить с одного удара. Правда, рыцари очень быстро бегут на вас по экрану и вам надо быть очень внимательным, чтобы вовремя их ударить. Также вы должны разбить все свечи и собрать все предметы, после чего идите направо до упора и выходите за правый край экрана.



**Пятый этап.** Пятый этап на этом уровне является восстановительным, – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Вы попадете к битве со Смертью. Если вы погибнете при бое со Смертью, вы также попадете на начало пятого этапа.

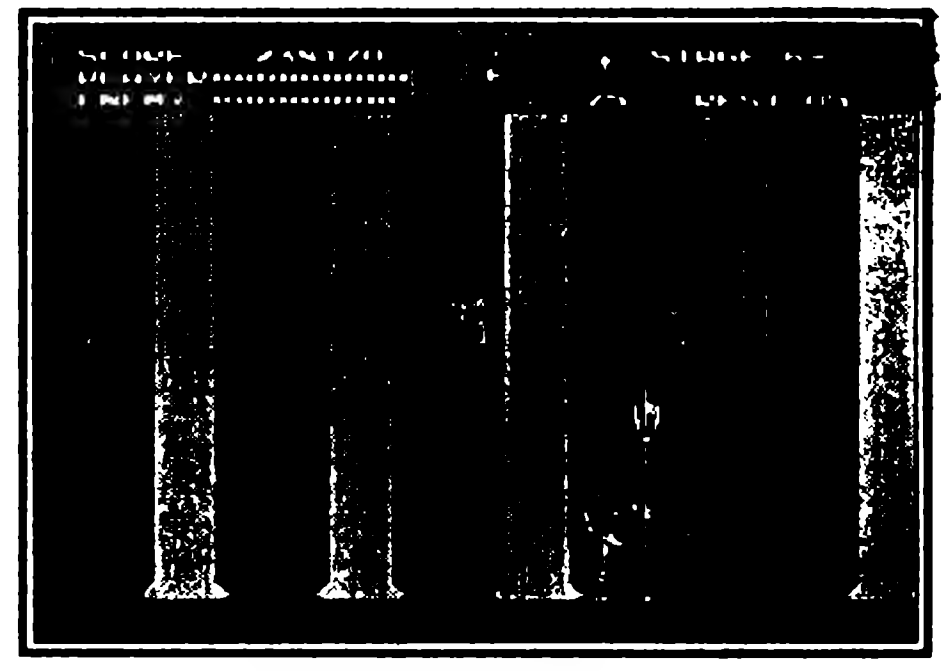
**Шестой этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой со Смертью. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ней идите направо и выходите за правый край экрана.

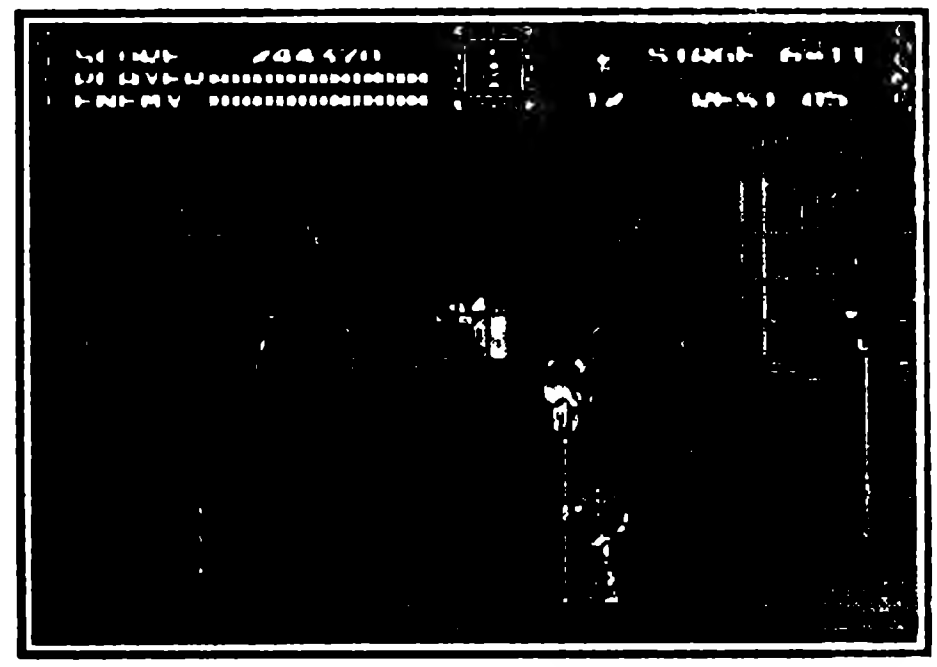
**Седьмой этап.** Седьмой этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой со Злой волшебницей. Если вы погибнете при бое со Злой волшебницей, вы также попадете на начало седьмого этапа.

**Восьмой этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все призы, после чего идите дальше. Вас ожидает бой со Злой волшебницей. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ней идите направо и выходите за правый край экрана.

**Девятый этап.** Девятый этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и выходите за правый край экрана.

**Десятый этап.** Десятый этап на этом уровне также является восстановительным – вас никто не атакует, и вы просто должны разбить все свечи, собрать все предметы, после чего идите направо и поднимайтесь вверх по лестнице. Главное – не свалиться с лестницы в пропасть. Поднявшись по лестнице, вы попадете на новый этап, на котором вас ожидает бой с Дракулой, а затем с Демоном. Если вы погибнете при бое с Дракулой или с Демоном, вы также попадете на начало десятого этапа.





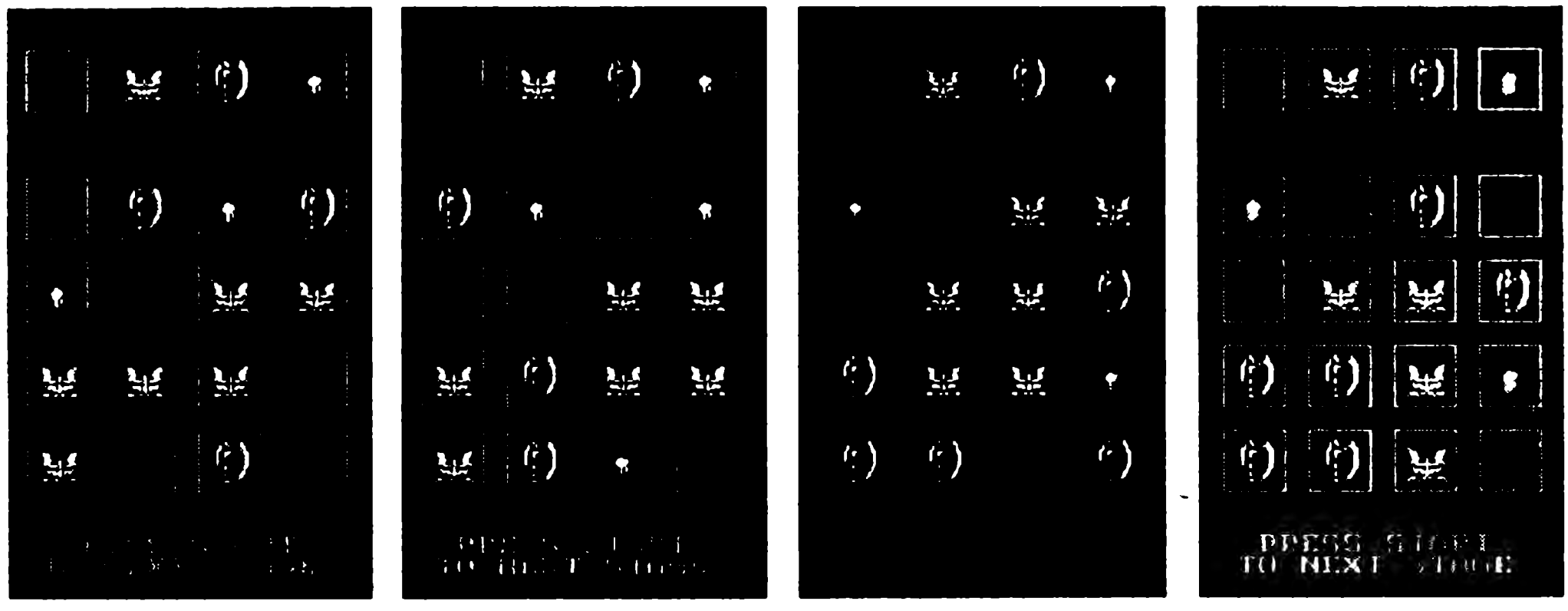
**Одиннадцатый этап.** В начале этапа как обычно разбивайте все свечки и собирайте все предметы, после чего идите дальше. Вас ожидает бой с Дракулой. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним просто стойте и ждите, пока после небольшого светопредставления вас не перекинут в какое-то параллельное измерение, где на вас сразу же нападет Демон. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над этим боссом берите красный шар, который появится на экране, через некоторое время вам восстановят все деления на шкале здоровья. После подсчета всех очковых бонусов можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры, за которым вас ожидает еще один мультипликационный ролик с парадом особо злобных монстров. Вы в очередной раз спасли все человечество от угрозы истребления злобными монстрами.

**Congratulations!!! Поздравляем!!!** Кстати, если вы играли, как и я, на уровне сложности «Normal», вам предложат пройти игру еще раз, но уже на уровне сложности «Expert». В меню «Options» теперь вы сможете выбрать новый уровень сложности игры: «Expert» – высокий уровень сложности игры.

## Пароли для уровней

В этой игре довольно неудобный способ ведения паролей, вы должны заполнять таблицу в определенном порядке различными символами. Хорошо еще то, что символов всего три, а таблица не очень большая. Выбрав эту опцию в стартовом меню, вы попадете к экрану ввода паролей. Вы увидите таблицу 4x4 состоящую из клеточек. Вверху таблицы расположена полоска с символами, которыми вы должны заполнять таблицу. Выбирайте нужный символ, перемещая рамку кнопками ВПРАВО и ВЛЕВО, а печатайте нужный символ кнопкой «A».

*Автор описания И. РАЗГЕВ*



# CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK

## ЧАК РОК 2: СЫН ЧАКА

*Core Desing Ltd • Количество игроков 1 • Аркада*
*Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆*

***Время идет, а плохие люди остаются плохими людьми и снова готовят новые неприятности всем остальным. Поскольку сам Chuck занят, за дело придется взяться его маленькому сыну. Он берет дубину побольше и отправляется в путь — наводить порядок в мире пещерных людей, а вы должны помочь ему в этом.***

## Управление

«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — пауза.
«↑» — в меню — перемещение курсора вверх. В игре — не используется.
«↓» — в меню — перемещение курсора вниз. В игре — не используется.
«←» — в меню опций — выбор уровня сложности, смена значения кнопок. В игре — движение влево.
«→» — в меню опций — выбор уровня сложности, смена значения кнопок. В игре — движение вправо.
«A» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — забраться на животное.
«B» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — удар дубиной.
«C» — в меню — подтверждение выбора пункта. В игре — прыжок.
Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен.

## Меню

В главном меню игры два пункта. Используя первый «Start Game» (Начать Игру), вы можете начать новую игру. Выбрав второй пункт «Option» (Опции), вы можете настроить некоторые параметры игры: изменить уровень сложности; прослушать звуки и музыку, которые используются в игре; изменить расклад кнопок («Jump» — Прыжок, «Fire» — Удар и «Ride» — забраться на животное).

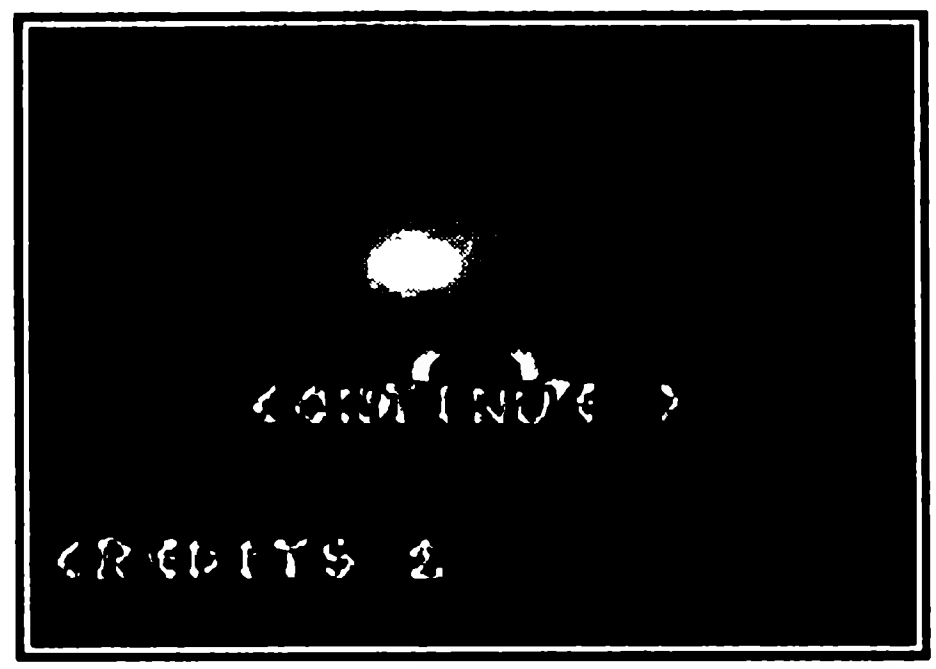
## Прохождение

Ваша задача — пройти двадцать три уровня игры. Для успешного выполнения этой задачи вы имеете огромную дубину, которой сможете устранять с дороги различных неприятных типов, старающихся остановить вас. Никакого метательного оружия в игре нет, поэтому к любому врагу нужно подобраться на расстояние удара.

Во время игры на экране отображается минимум необходимой информации: очки, которые вы получаете за сбор конфет и истребление врагов (они показываются вверху экрана, в центре); запас ваших жизней (в левом нижнем углу экрана) и запас вашего здоровья (уровень молока в бутылочке справа).

Чтобы сохранить здоровье, не прикасайтесь к врагам и старайтесь избегать предметов, которые они в вас бросают. Кроме того, нужно уворачиваться от объектов,

падающих на некоторых уровнях с неба, и не дотрагиваться до того, что может быть опасным (огонь, шипы и т.п.). Чем меньше молока остается в бутылочке, тем ближе вы к потере жизни. Пополнить здоровье можно, собирая бутылочки с молоком, которые есть на большинстве уровней. На нормальном уровне сложности такая бутылочка восстановит вам часть здоровья, а на легком уровне – все здоровье.



В случае потери жизни вы продолжите игру с того места, где потеряли ее, а если это была последняя жизнь, то есть возможность несколько раз продолжить ее с того уровня, где это произошло (для этого нажмите кнопку «Start», когда появится соответствующий вопрос – сделать это над раньше, чем счетчик времени дойдет до нуля). Есть возможность пополнять запас таких попыток – для этого необходимо успешно выполнять задания специальных «призовых» уровней.

Приятно то, что нет никакого ограничения времени на прохождение уровня (время ограничено только на призовых уровнях). Вы можете как угодно долго бродить по уровню или поджидать подходящего момента для выполнения того или иного действия.

Никаких особенных врагов на вашем пути не будет – большинство из них можно убрать с дороги одним, единственным ударом дубины, хотя попадаются и более крепкие враги – таким надо два удара. К еще более выносливым противникам относятся только боссы, которых вы будете иногда встречать, но о них вообще отдельный разговор.

В этой игре есть некоторые уникальные возможности: вы не можете подбирать и носить с собой предметы, но можете бить некоторые из них дубиной и таким образом двигать туда, куда это необходимо (столкнуть камень на шипы и пройти по нему и т.п.).

Также есть возможность кататься верхом на животных. Для этого надо встать напротив зверя (или птицы), который подпрыгивает, стоя на месте, и нажать кнопку «A» (в стандартном раскладе кнопок). Вы заберетесь на зверя и будете двигаться вместе с ним. В большинстве случаев это позволяет вам добраться до таких мест, куда на своих двоих вы попасть не сможете. Некоторые уровни вообще нельзя пройти, не пользуясь животными. Если нажать кнопку «A», когда рядом нет зверя, то вы заберетесь на собственную дубину и будете удерживаться в таком положении. В некоторых случаях это очень полезно.

Управление ничем особенным не выделяется. Вы можете ходить влево и вправо, подпрыгивать и бить дубиной (все то же самое вы можете делать, двигаясь верхом).

Очень удобно сделан удар дубиной: в нормальном положении вы тащите ее за собой, а когда надо, с размаху бьете. Однако дубина собьет врага даже в том случае, если вы стоите к нему спиной, то есть она опасна с того момента, как двинулась у вас за спины вперед. Чтобы ударить дубиной вниз (например, для пробивания прохода), вы должны подпрыгнуть и нанести удар в воздухе.

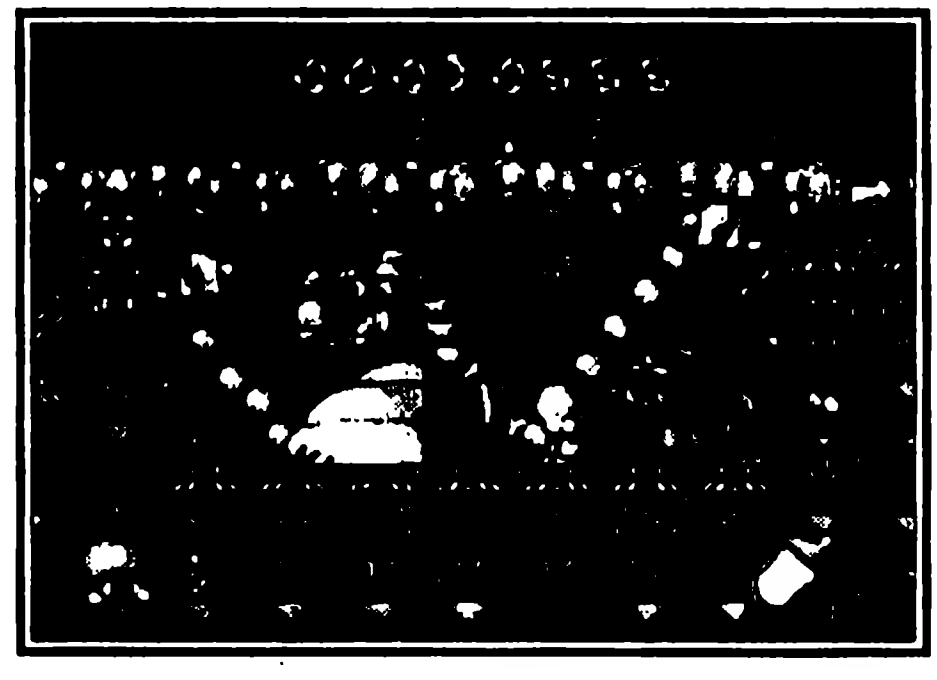
Что касается призов, то их немного: можно найти бутылочку, восстанавливающую здоровье или голову, которая дает дополнительную жизнь. Конфеты, в изобилии встречающиеся почти на всех уровнях, дают только очки. Есть еще камни: прямоугольные можно двигать, а на круглые камни можно вставать и двигаться на них (учтите, что при этом меняется управление – нажимая «влево», вы двигаетесь вправо, и наоборот). И те, и другие нужны для того, чтобы без потерь проходить шипы или забираться на высокие уступы.

## Уровень 1. Stoneage Suburbs / Предместье Каменного Века

Когда вам навстречу попадется бегущий человек, не пытайтесь его сбить – он убегает от динозавра. Встаньте точно посередине экрана, чтобы динозавр не затоптал вас.

После этого будет камень, который можно двигать. Сдвиньте его влево, забирайтесь на провода и идите по ним, чтобы перебраться на висящие островки и собрать много конфет.

До самого конца больше не будет никаких особенных мест – используйте веревки и камни, чтобы перебираться через шипы, и отбивайтесь от врагов.



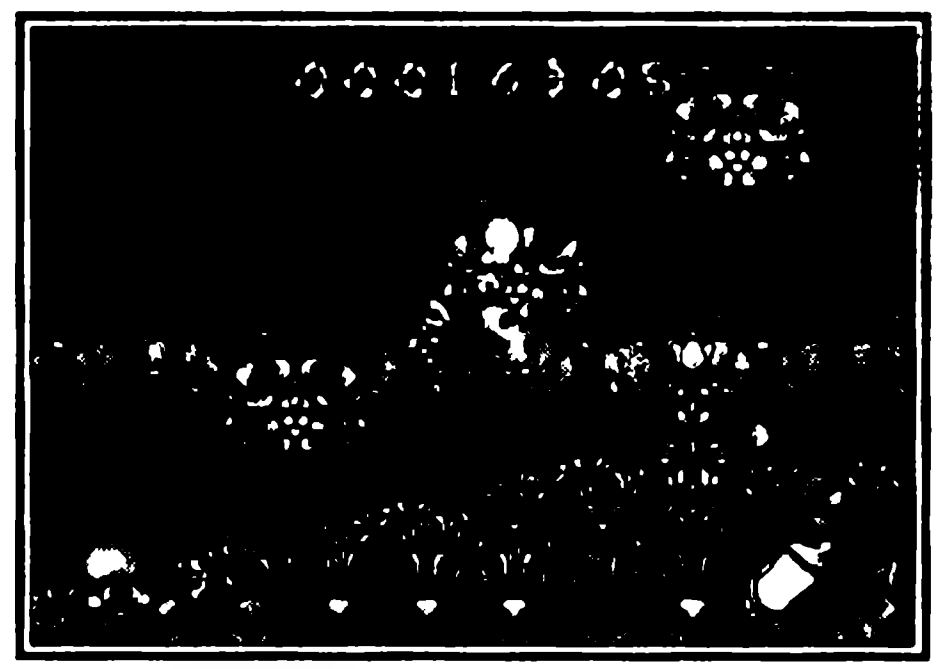
## Уровень 2. Stoneage Suburbs / Предместье Каменного Века (продолжение)

Ударьте мускулистого дикаря возле стены дубиной и запрыгивайте на его руки, чтобы забрать конфеты слева, а потом пройти дальше.

Синюю ящерицу возле ямы тоже надо ударить, чтобы пройти по вытянувшейся шее и перебраться на другую сторону.

Водяную колонку возле столба можно ударить, и из нее вырвется струя воды, которая сметет приближающихся врагов. Но сделать это можно только один раз.

Когда отобьете желтого динозавра у охотников, забирайтесь на него и езжайте дальше



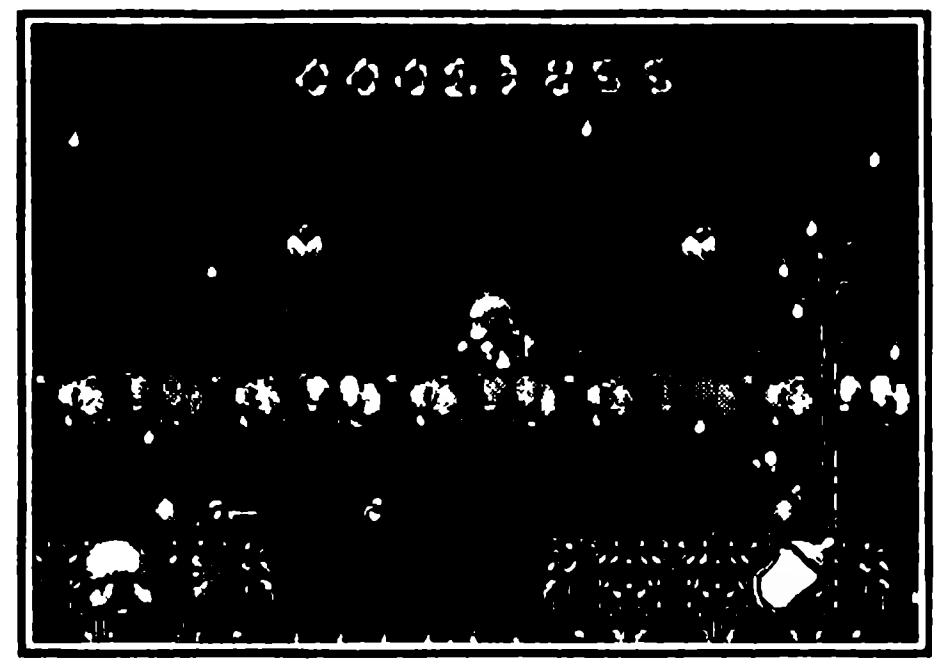
верхом. Когда доберетесь до стены из каменных блоков, спуститесь с динозавра и очень осторожно ее разрушайте. Вы должны суметь пройти на другую сторону, но отдельный блок, выступающий справа, разрушать нельзя. Запрыгивайте на него и подпрыгивайте вверх. Вы доберетесь по невидимым площадкам до конфет и бутылочки.

Поднявшись в гору, заберите конфеты между стен и, забравшись на динозавра, прыгайте на площадку слева. Поднимаясь по ним и двигаясь вправо поверху, вы наберете очень много конфет и пройдете часть этапа безо всякого риска.

Мимо шипов возле самого выхода идите пешком, оставив динозавра, верхом там не пролезть.

## Уровень 3. Stoneage Suburbs / Предместье Каменного Века (продолжение)

Дойдя до столба из разрушаемых блоков (который стоит на площадке), запрыгивайте на него и прыгайте влево. Пройдя по невидимой площадке, прыгайте на провода и идите за конфетами. Забрав их, возвращайтесь обратно, разрушайте выступ и прыгайте на следующую площадку. С нее просто идите влево, и попадете на твердую землю между шипами. Забирайте конфеты и с помощью камня выбирайтесь направо, чтобы идти дальше.



До самого босса больше не будет ничего сложного или непонятного. Когда музыка сменится — вы пришли к боссу. После того как динозавр выберется из-под земли, он начнет на вас охотиться, но одолеть его совсем несложно. Его голова все время покачивается и замирает только перед самой атакой. Стойте на одном месте (лучше недалеко от стенки). Когда голова перестанет раскачиваться, отбегайте в сторону. Как только динозавр ухватит землю рядом с вами, не разворачиваясь, колотите его дубиной, пока он не уберет голову. После этого опять вставайте на старое место и ждите атаки. Бесполезно прыгать и пытаться ударить его по голове в воздухе. Ударив его достаточное количество раз, вы заставите его спрятаться обратно под землю, а уровень будет завершен.

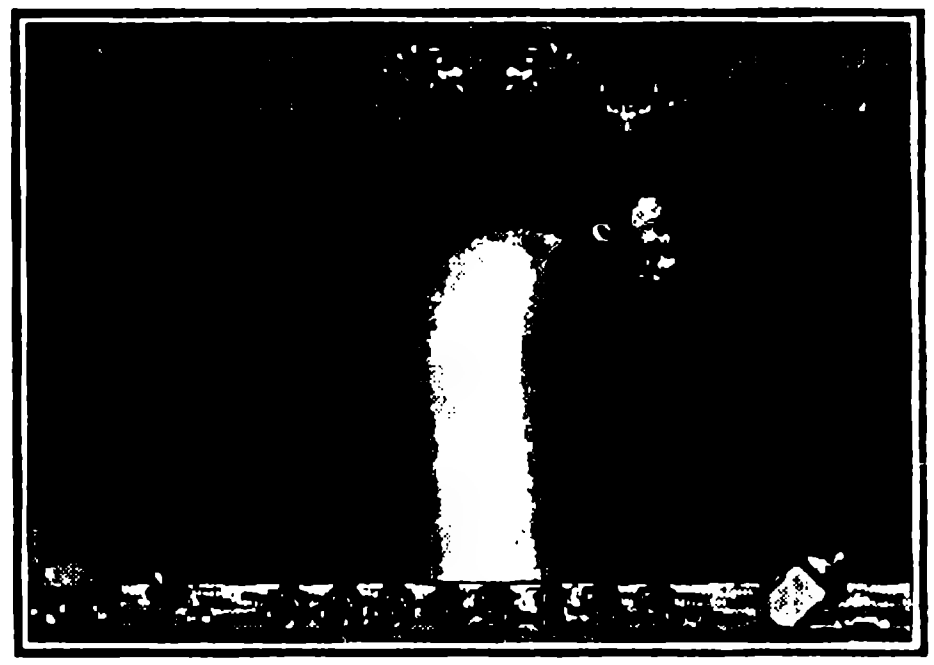
## Уровень 4. The Apple Tree / Яблоня

Это призовой этап, который полностью помещается на одном экране. Вы должны подпрыгивать и сбивать ударами дубины яблоки с дерева. Чтобы достать те, которые висят высоко, запрыгивайте на зверя, который их поедает, а уже с него прыгайте вверх. Если за отведенное время вы успеете сбить все яблоки, то получите ценные призы –

много очков и дополнительный кредит (шанс продолжить игру с того уровня, на котором потеряли последнюю жизнь).

## Уровень 5. Dippy The Dinosaur / Динозавр Dippy

Еще один короткий и несложный уровень. Просто идите по спине динозавра, отбиваясь от врагов. Когда дойдете до надувного круга, оцените на динозавра, придется подождать, пока прилетит большая птица, непрерывно воюя с врагами. Лучше всего встать на одном месте и непрерывно размахивать дубиной. Когда птица прилетит, запрыгивайте ей на одну из лап, и она перенесет вас в другое место (только не тяните, а то она улетит без вас, и вы потеряете жизнь).

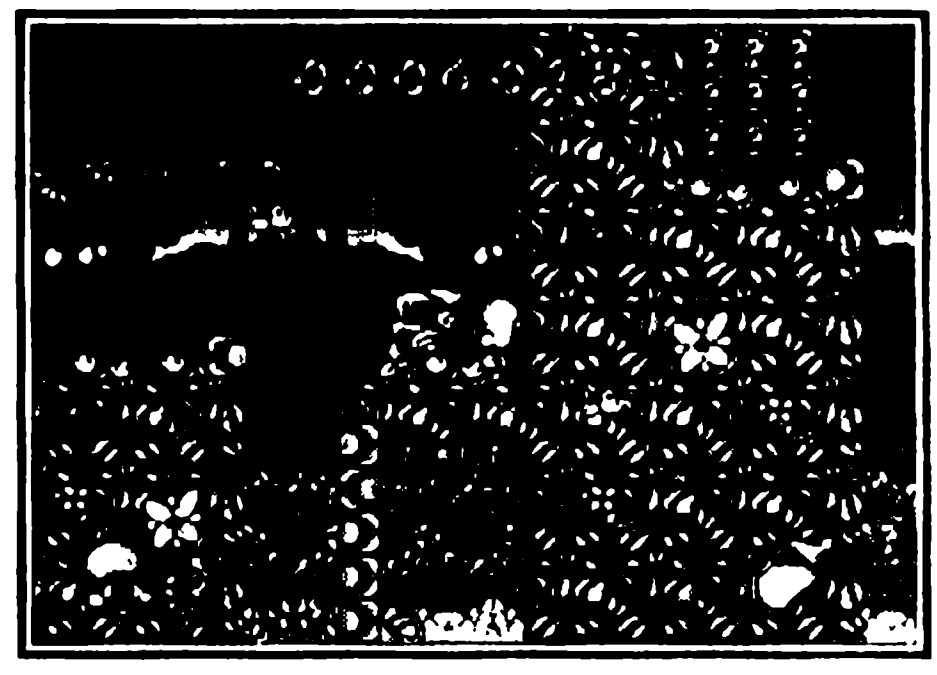


Когда птица доставит вас на новое место, идите дальше вправо. Добравшись до конца уровня, вам придется опять воевать с боссом — еще одним динозавром. Побеждается он точно так же, как и предыдущий. Подождите, когда его голова двинется к вам, отойдите влево и бейте его, когда голова окажется рядом с вами. Ударов надо немного, и если вам повезет, то вы одолеете его за один раз.

## Уровень 6. Butterfly Grove / Роща Бабочек

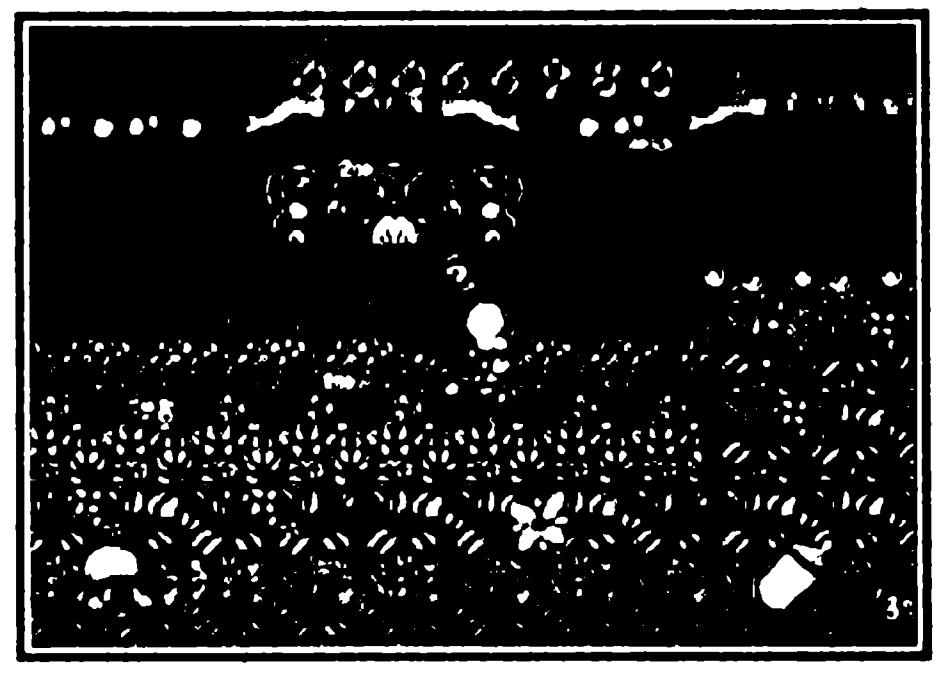
Этот этап сам по себе абсолютно несложный, но на нем есть несколько мест, где в результате неправильных действий можно столкнуться с проблемами. И не надо бояться многочисленных бабочек — они совсем безвредны.

Очень быстро дойдя до камня, который можно двигать, разрушьте блоки справа от него, а сам камень двигайте влево, чтобы забраться на ветки дерева и собрать там конфеты. Забрав все, спуститесь с дерева с левой стороны и опять идите к камню, только толкайте его уже вправо, чтобы перебраться через шипы.

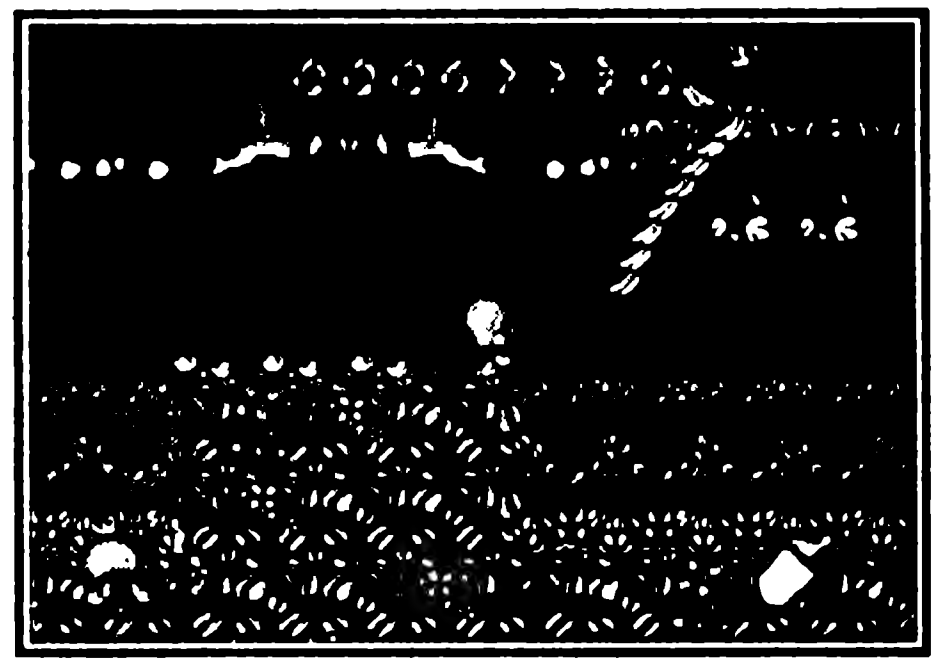


Подпрыгните, стоя рядом с растением-людоедом, и оно проглотит вас. Однако есть не станет, а просто выплюнет. Смещайтесь вправо и идите по ветке, чтобы избавиться от обезьяны, бросающей бананы. Упав с

ветки, вы должны проделать ход вниз, но сделать это надо очень аккуратно. Вы должны разрушить все блоки, закрывающие проход, кроме самого левого, а потом двигать камень к яме. Он упрется в блок и упадет вниз. Падайте на него сверху и идите направо.



Продравшись через густые заросли и забравшись на ветку с помощью цепочки бананов, которые держит обезьяна, сходите влево и с разрушаемых блоков прыгните вперед, чтобы попасть на невидимую площадку и по ней добраться до конфет.



Пройдя немного вправо, вы увидите одинокий разрушаемый блок. Перед ним есть скрытая яма. Если вы перепрыгнете ее и пойдете дальше по веткам, то сможете собрать несколько конфет, но там несколько обезьян, которые очень мешают. Лучше свалиться в эту яму и спокойно идти вперед понизу.

Когда дойдете до муравья, встаньте ему на голову и разбейте блоки, которые мешают ему идти. Он двинется вперед и повезет вас на себе через шипы. Обезьян нужно сбивать в прыжке, когда будете проезжать под ними (они не попадают в вас, когда вы приближаетесь, но будут попадать, если вы оставите их за спиной). Прыгая на островок и сразу после него, опасайтесь комаров, летящих навстречу.

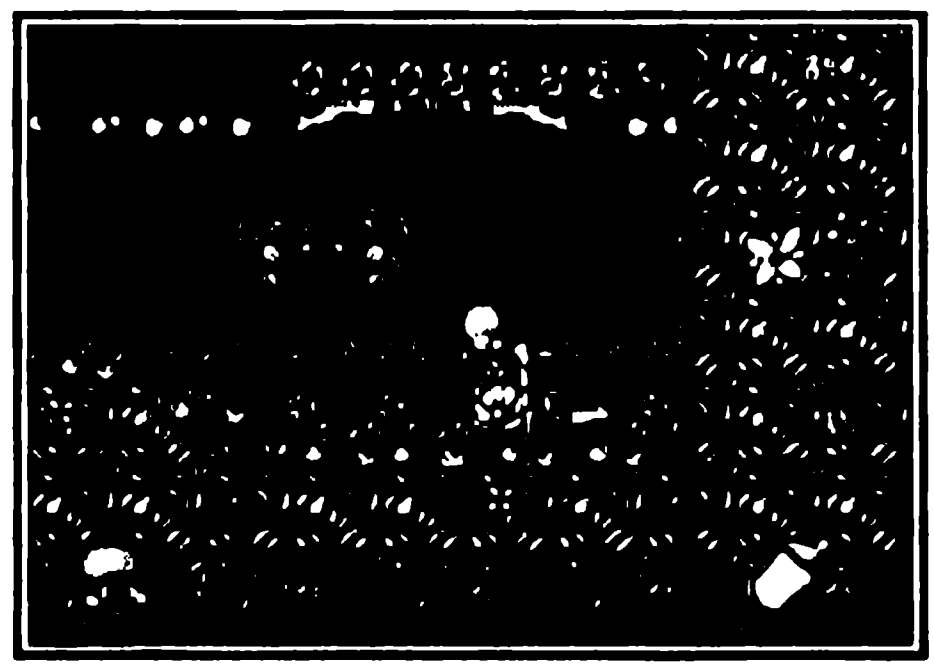
После муравья забирайтесь по лестнице из блоков наверх и разрушьте площадку, на которой лежит банан. Обезьяна подойдет к нему, и вы сможете перебраться через шипы.

Идите мимо растения-людоеда, и пройдя заросли, сможете набрать конфет. Пройдите еще дальше вправо и подпрыгивайте, чтобы выбраться наверх. Избавившись от скачущей обезьяны, разбейте площадку под камнем и забирайтесь с его помощью наверх. Идите по ветке вправо и сбейте обезьяну, кидающую бананы. Один банан останется на ее месте. Толкайте его вправо, но ни в коем случае не падайте вниз. В конце концов вы доберетесь до другой обезьяны, спокойно сидящей на месте. Когда банан упадет рядом с ней, ударьте его еще раз. Он подскочит, обезьяна прыгнет за ним и столкнет вам сверху дополнительную жизнь (никаким другим способом ее оттуда не достать). Но помните, что вы не должны терять банан из виду. Если он скроется за пределами экрана, то исчезнет.

Чтобы завершить уровень, вам осталось перебраться через шипы с помощью камня и избавиться от еще одной обезьяны, сидящей на дереве.

## Уровень 7. Butterfly Grove / Роща Бабочек (продолжение)

Этап короткий и несложный. Пройдите от старта вправо, пока не увидите банан, лежащий на земле. Пинайте его влево, чтобы сманить обезьяну вниз, а потом обратно вправо, чтобы она двигалась за ним. Когда она окажется достаточно близко от площадки, на которой стоит «мумия», прыгайте ей на голову, а потом на эту площадку. Ударьте «мумию» и забирайтесь на страуса, который ею оказался. Теперь до самого конца этапа вы будете скакать на нем верхом, отмахиваясь дубиной от обезьян и собирая конфеты. Надо только вовремя останавливаться, чтобы не наткнуться на шипы – страус с места очень быстро разгоняется.



## Уровень 8. Wacky Waterfalls / Чокнутые Водопады

На этом уровне нет такого обилия летающих бабочек, которые отвлекают внимание, поэтому пройти его проще.

Когда дойдете до первого воздушного шара, который подбрасывает вас наверх, смещайтесь влево, и попадете на невидимую площадку за водопадом. Прыгайте на одном месте, и заберетесь к площадке, на которой лежат конфеты – идите по ней, и по другим таким же площадкам, вправо. На развилке прыгайте на верхнюю площадку, и сможете получить дополнительную жизнь.

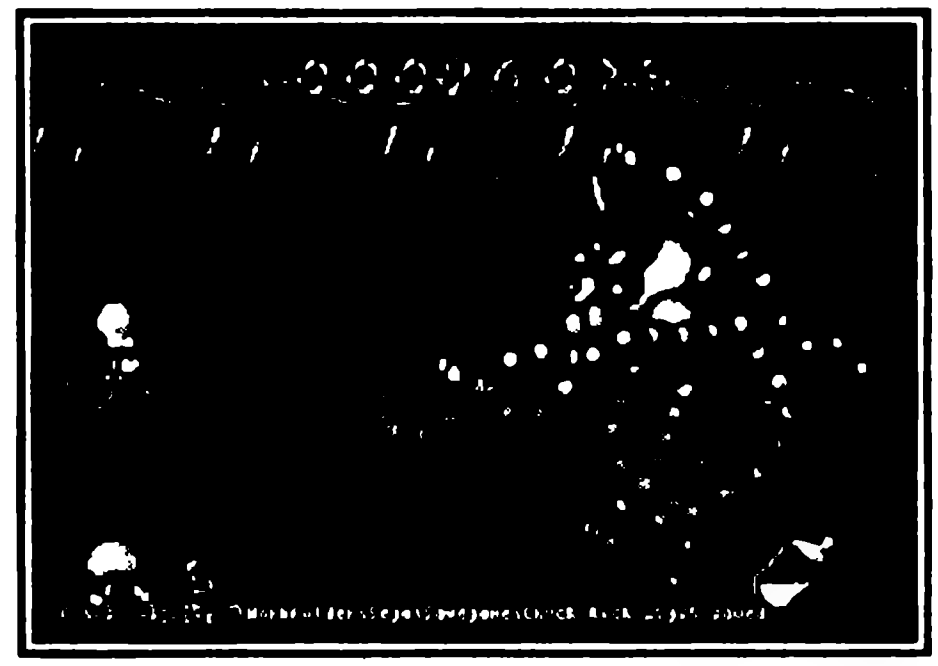
После второго воздушного шарика встаньте на правый край выступа и следите за волной. Как только она исчезнет справа, прыгайте вперёд и постарайтесь попасть на появившуюся волну. Когда продвинетесь на ней достаточно близко к земле, прыгайте на нее.

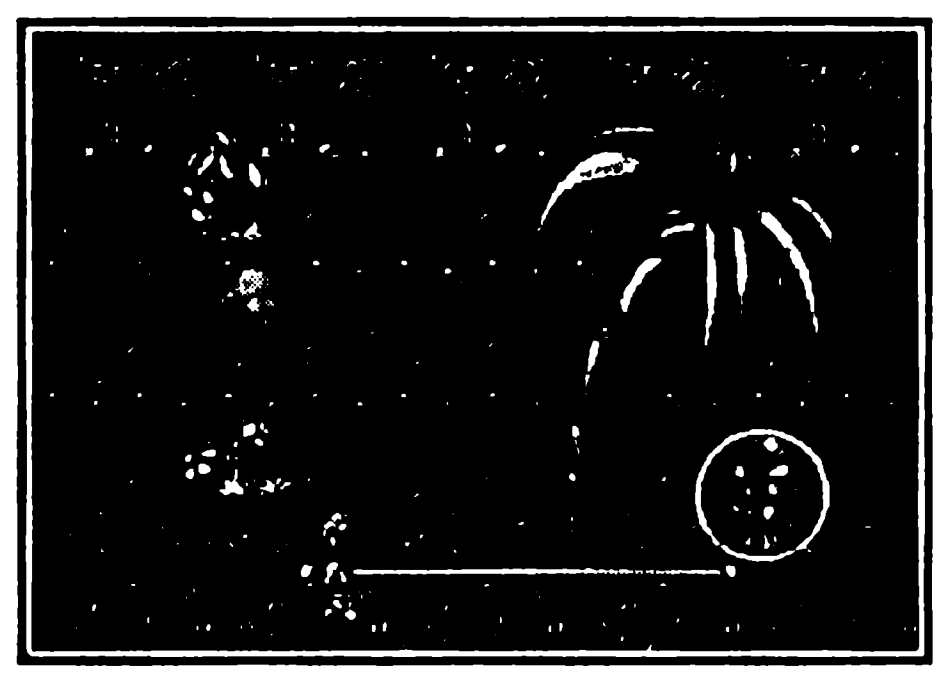
Почти сразу после этого будут три крокодила, стоящие друг на друге. Сбив их, прыгайте с того уступа, на котором они стояли, вправо. Если все сделаете правильно, то попадете на невидимую площадку с правой стороны водопада. Поднимайтесь вверх и идите вперед, собирая конфеты.

Когда доберетесь до разрушаемых блоков, постарайтесь не уничтожать их даже случай-

но, это может стоить вам жизни. Избавившись от крокодила, заберите конфеты, а потом двигайте камень влево. Когда он упадет вниз, прыгайте следом и смещайте его вправо, а потом просто сходите на него, не прыгая. Если блоки вы не разрушали, то спокойно пройдете через шипы.

## Уровень 9. Watch Out For Ozrics Tentacles / Опасайтесь Щупальцев Ozrics`a





Очередной босс – гигантский осьминог. Его последовательность действий такая: он плюет в вас водой, потом погружается и посылает несколько малышей, после чего всплывает и со дна приплывает еще один малыш (перед этим поднимаются пузыри). После этого все начинается сначала.

Чтобы одолеть этого врага, вы должны отбивать приплывающих малышей ударами дубины, но при этом они должны попадать в большого осьминога. После того, как это произойдет несколько раз, он утонет, и уровень будет завершен. Бесполезно пытаться отбить всех, кто на вас нападает. Когда осьминог погружается, начинайте плавать влево-вправо, постоянно прыгая, чтобы малыши вас не задевали. Не заплывайте далеко вправо, чтобы не наткнуться на щупальца всплывающего осьминога. Когда он поднимется наверх, заплывайте в левый угол и как можно чаще размахивайте дубиной. Скорее всего, вы отобьете одиночного малыша, и он ударит врага. После этого перепрыгивайте плевок и начинайте все снова.

## Уровень 10. The River Race / Речная Гонка

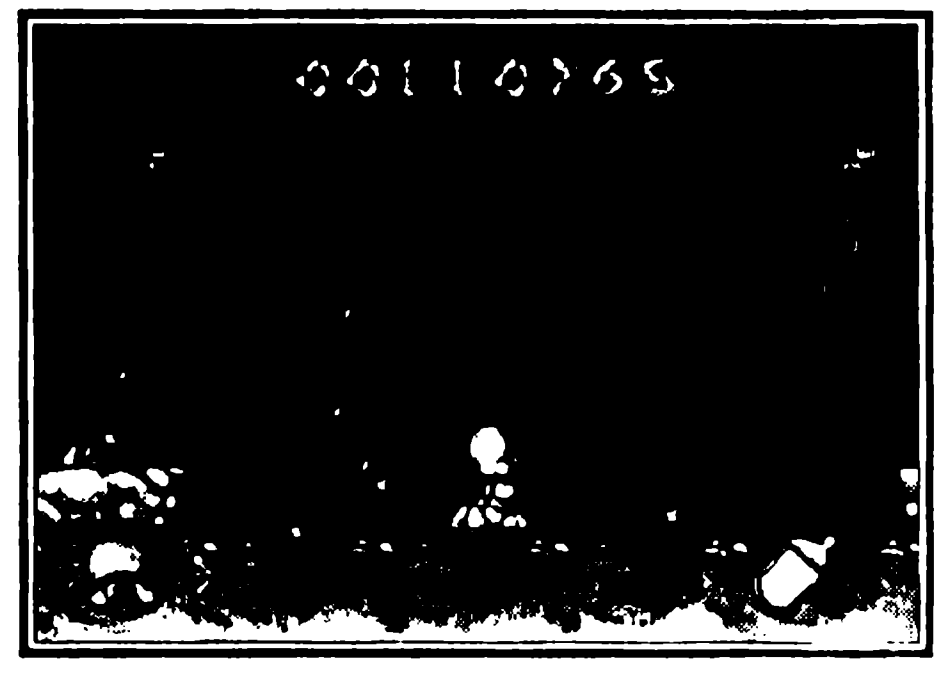
Это призовой уровень, и насколько я сумел понять, вы должны как можно быстрее нажимать одновременно кнопки «Ride» и «Fire» (в моем случае это были кнопки «A» и «C»). При этом вы будете двигаться вперед и должны обогнать двух соперников. Однако я ни разу не сумел добраться до финиша быстрее их, поэтому не могу сообщить, что вы получите в результате победы.

## Уровень 11. Lively Lava / Кипучая Лава

Один из самых сложных уровней. Никаких лабиринтов и секретных мест нет, надо всего лишь пройти слева направо, избегая многочисленных опасностей. От старта сразу бегите вправо, чтобы зверь побежал за вами. Когда он сядет (чем ближе это будет к

площадке с конфетами, тем лучше), прыгайте ему на голову, а потом на площадку и собирайте конфеты.

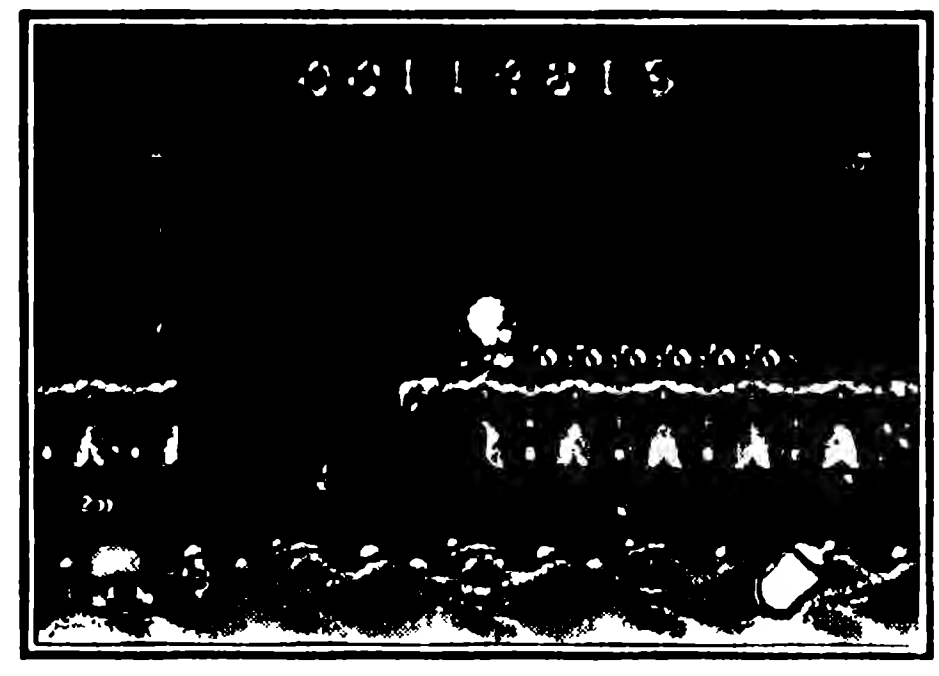
Теперь просто идите вперед, отбиваясь от врагов с огнеметами. Пока еще это не так сложно – останавливайтесь вне пределов их досягаемости и ждите, пока они перестанут стрелять. После этого бегите к врагу и бейте его. Главное – первым ударом выбить огнемет, а сам враг не представляет никакой угрозы (огнемет взрывается при падении, поэтому не спешите сразу бежать вперед). На камнях, плавающих в лаве, задерживаться нельзя – они тонут. Или сразу прыгайте дальше, или подпрыгивайте на одном месте, чтобы камень всплывал. В некоторых местах земля будет обваливаться под вами – прыгайте дальше, не задерживаясь.



Когда дойдете до черепахи, прыгайте ей на спину и бейте – она перевезет вас через лаву. Не прыгайте с нее, когда увидите твердую землю, черепаха сама вас вытащит.

Подойдя к костру подождите, пока огнеметчик отстреляется, а потом прыгайте через костер и к врагу. Вы должны ударить его еще в воздухе, чтобы выбить огнемет. Здесь можно действовать немного иначе – перепрыгнуть костер, когда враг не стреляет, встать к огню поближе и забраться на дубину, тогда огонь не будет вас задевать. В этом случае легче будет добраться до врага.

Дальше просто идите вперед, избегая опасностей. Когда сверху будут сыпаться камни, подпрыгивайте, потому что при падении они рассыпаются на множество костерков. Неприятные места еще будут, но то, насколько успешно вы их пройдете, зависит от вашей реакции.



Когда земля начнет опускаться под вами, просто бегите вперед, стараясь не задерживаться. Если вы успеете проскочить опасное место, она опять начнет подниматься.

После этого будет неприятный враг. Прыгайте на левый край уступа рядом с огнеметчиком и забирайтесь на дубину, чтобы огонь не задевал вас. Как только враг отстреляется, прыгайте к нему и бейте его, находясь еще в воздухе.

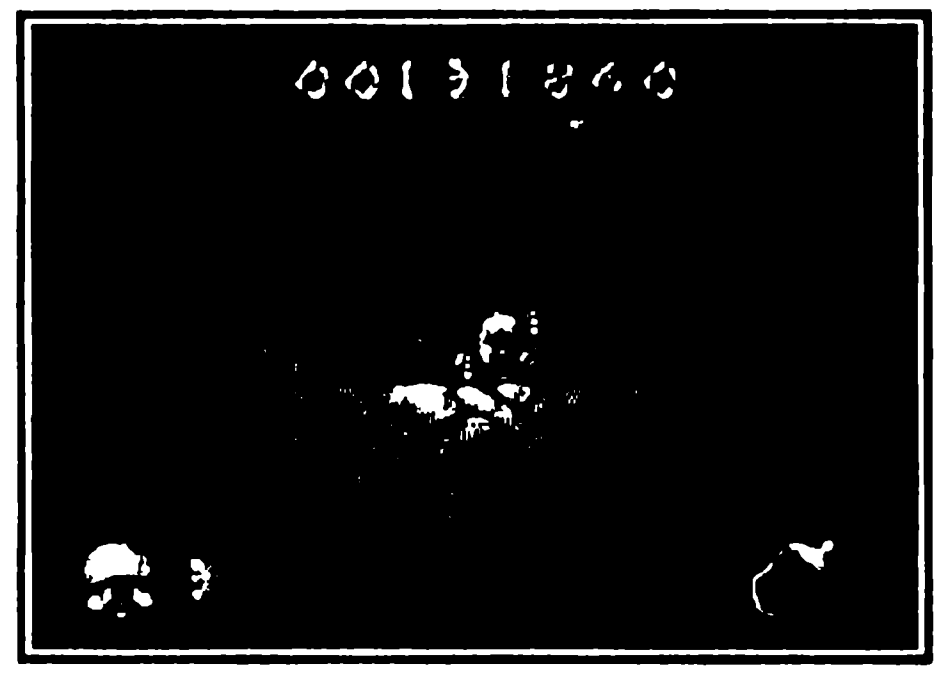
Не спешите уничтожать разрушаемые блоки, а забегите под них – они прикроют

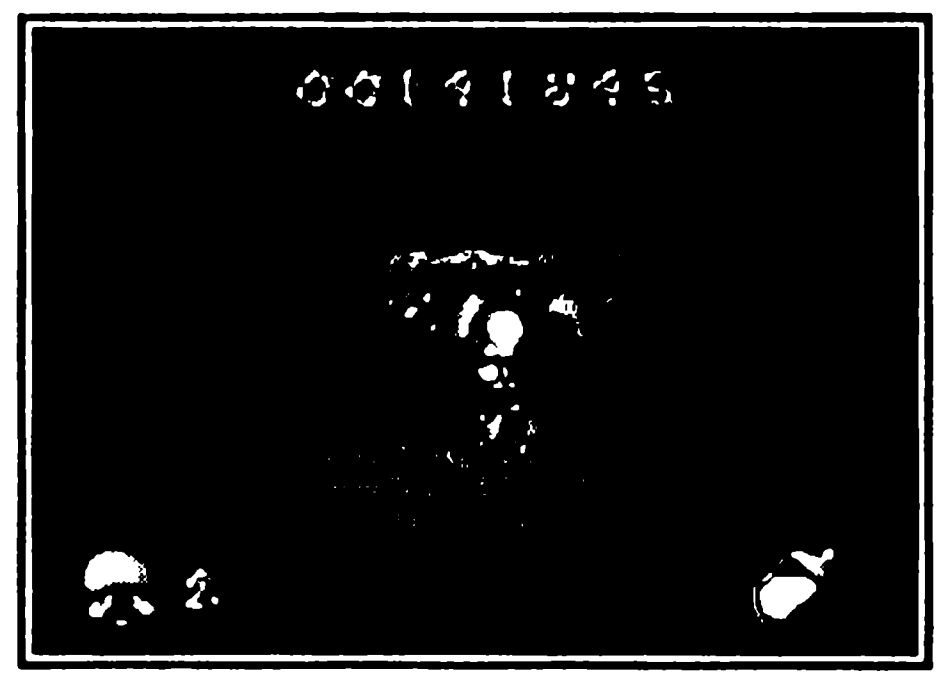
вас от падающего камня. Чтобы перебраться через костер, прыгая через него, разбейте блоки впереди, чтобы они не помешали вам.

До выхода вам еще встретятся тяжелые места, но ничего незнакомого больше не будет.

## Уровень 12. The Spooky Cave / Жуткая Пещера

Пещера на самом деле не очень жуткая, хотя пройти ее непросто. Вы видите лишь небольшой круг света вокруг себя, а все остальное заволакивает тьма, в которой видны лишь светящиеся глаза врагов. Вот по этим глазам и определяйте, когда приближается опасность.





Почти на самом старте вам встретится утыканный иглами зверь – не пытайтесь сбить его или ему подобных. Заберитесь на дубину и подождите, пока он проползет под вами, после чего спокойно идите дальше.

В пещере водятся огнеметчики, но одолеть любого из них не очень сложно. Гораздо больше неприятностей вам доставят прыгающие белки-летяги (непонятно, как они попали в пещеру и что в ней делают, но вам мешают очень сильно). Определяются белки очень просто – они единственные, чьи глаза перемещаются не только по горизонтали, но и по вертикали, причем очень быстро. Когда заметите в темноте глаза белки, остановитесь и размахивайте дубиной, чтобы сбить ее, как только она приблизится.

Когда поднимитесь по двум площадкам из разрушаемых блоков и окажетесь возле вертикальной шахты, через которую то и дело пролетают камни, подождите, пока пролетит очередная порция булыжников, и падайте вниз, смещаясь вправо. После этого вам нужно будет пробить дорогу влево, но при этом вы разрушите потолок, так что берегитесь продолжающих падать камней.

Добыв с площадки круглый камень, двигайтесь на нем влево. Спустившись на один уступ вниз, прокатитесь над шипами до левого края и прыгайте с камня вперед, чтобы попасть на невидимую площадку и собрать на ней конфеты.

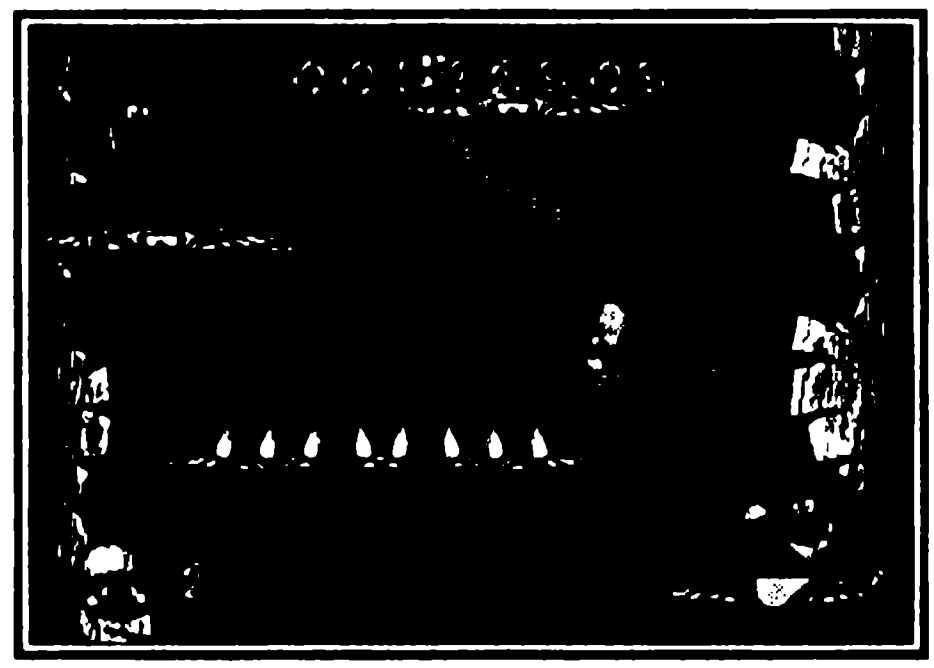
Теперь до самого выхода не будет ни одного места, которое было бы очень сложно пройти – просто идите вперед по коридору, избавляясь от врагов.

## Уровень 13. Going Up The Tree / Заберитесь на Дерево

Описывать на этом уровне просто нечего. Поднимайтесь вверх по деревянным площадкам, отбиваясь от врагов. Занятие несложное, если не считать все тех же белок-

летят, которые есть и на этом уровне. Уворачивайтесь от падающих сверху желудей (или отбивайтесь от них дубиной). К сожалению, на всем уровне нет ни одной бутылочки, что несколько его усложняет.

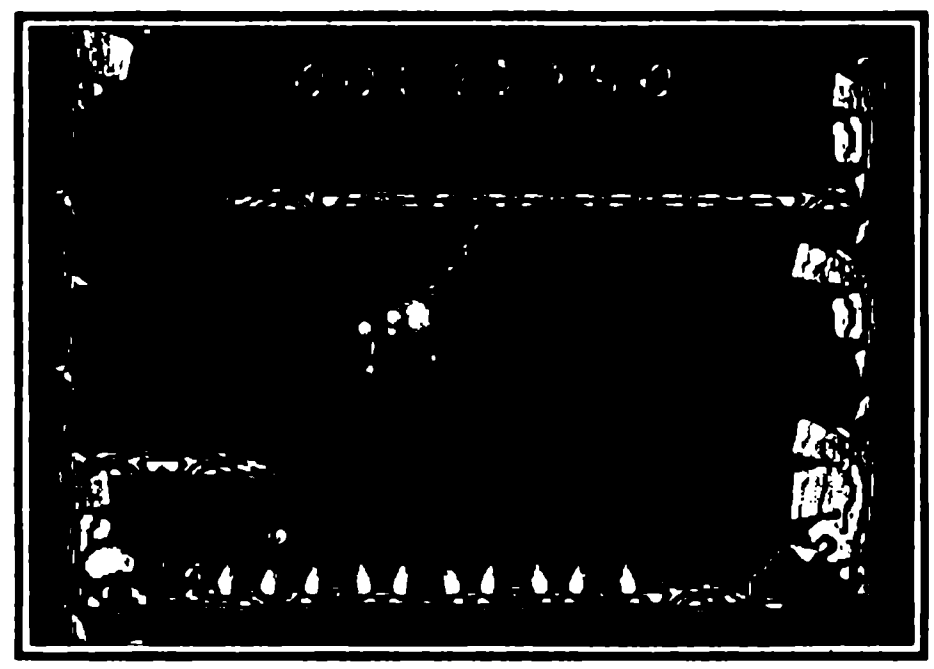
## Уровень 14. Going Down The Tree / Спуститесь с Дерева



Кроме того, что теперь вам надо спускаться по площадкам, а не забираться на них, ничего не изменилось.

В том месте, где площадки с шипами расположены лесенкой, прыгайте на свободное от шипов место и сразу же прыгайте дальше – снизу будут вылетать белки и их гораздо легче проскочить, чем сбить.

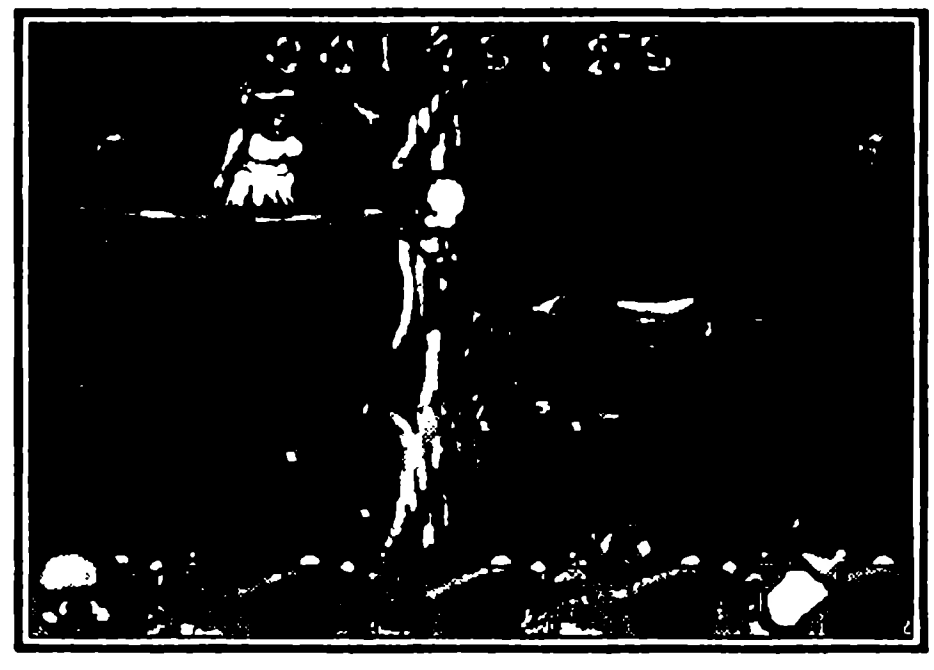
С веревки, с помощью которой вы будете после этого преодолевать другие шипы, надо прыгать раньше, чем она достигнет высшей правой точки, иначе окажетесь опять наверху.



Спускаясь по следующим площадкам, прыгайте с одной площадки на другую, а не просто падайте вниз, иначе будете сталкиваться с белками.

## Уровень 15. The Lava Tree / Дерево в Лаве

Вы опять попали на неприятный уровень. Ваша задача – подниматься по веткам дерева, которое непрерывно погружается в раскаленный поток лавы. Везде, где можно запрыгнуть на камень, запрыгивайте, потому что иначе не сможете забраться на высокие ветки. В тех местах, где две ветки с разных сторон дерева соединены лианой, прыгать необязательно – можно пройти по лиане.



Самое неприятное состоит в том, что на вершине этого дерева вас поджидает очередной босс, да еще такой, которого весьма непросто одолеть.

Вы попадете в гнездо, в котором лежит яйцо. Поскольку дерево раскачивается, яйцо постоянно катается туда-сюда. Вы должны перепрыгивать его и бить при каждой возможности. Лучший способ, какой я нашел: стоять на самом краю гнезда, прыгать через яйцо, когда оно приближается, и несколько раз ударить его, прежде

чем дерево накренится и яйцо покатится обратно, после чего бежать на другой край гнезда и начинать все сначала. Есть один вариант, позволяющий миновать эту стадию, – как только появится гнездо, забирайтесь в него, подходите к яйцу и непрерывно бейте его. Есть вероятность, что вы избавитесь от яйца прежде, чем оно начнет кататься.

После того как вы достаточное число раз ударите яйцо, из него вылупится птенец, с которым вам опять придется воевать. Тактика меняется – птенец достает из лавы горячие камни и бросает их в гнездо. Прыгайте через такой камень, когда он катится на вас, подходите к тому краю гнезда, куда опустился птенец, и бейте его как можно чаще в тот момент, когда он поднимается обратно с камнем.

Когда вы одолеете птенца, ваши напасти не завершатся. Теперь он слегка подгорел и летает туда-сюда, пикируя вам на голову. Самый простой (хотя и не самый быстрый) способ одолеть его: встаньте посередине гнезда и повернитесь спиной к птенцу. Когда он полетит на вас, подпрыгивайте, чтобы он проскочил под вами, и сразу бейте его дубиной. Если повезет, то вы заденете его два-три раза. Главное – точно прыгать, чтобы он не задевал вас, и стоять к нему спиной, когда он начинает пикировать, тогда легче в него попасть.

## Уровень 16. Statue Carving / Резная Статуя

Очередной призовой этап. Вы должны колотить по бесформенному булыжнику дубиной, в результате чего от него будут отлетать куски. Таким образом, вы должны за ограниченное время создать из этого булыжника статую. Если уложитесь, то получите те же призы, что и на первом призовом уровне (много очков и кредит). Начинать надо сверху, подпрыгивая и ударяя как можно чаще. Куски надо поочередно отбивать то с правой, то с левой стороны. Та часть, которая должна отвалиться, будет сотрясаться от ваших ударов.

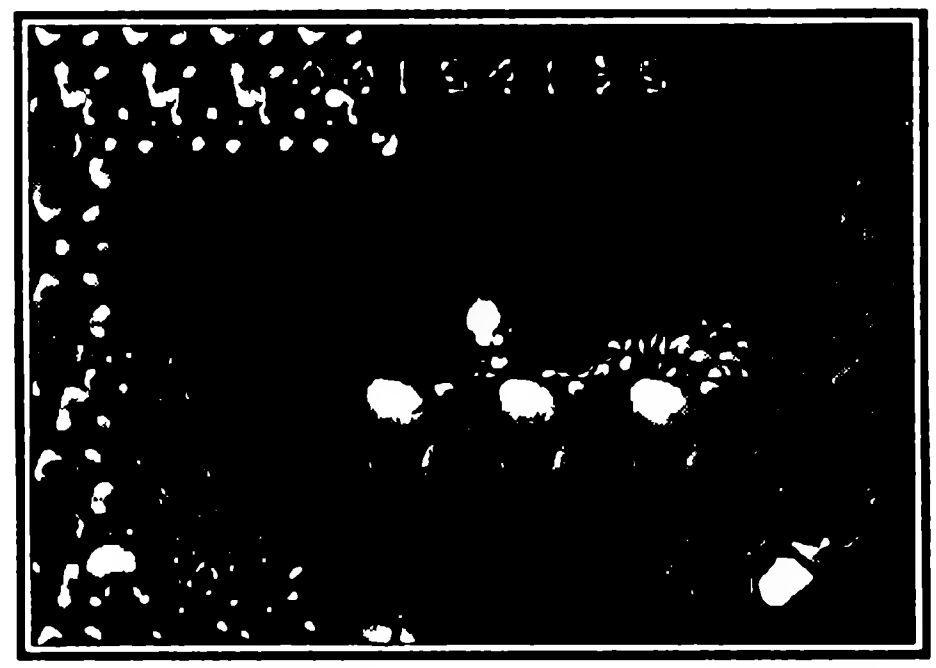
## Уровень 17. The Fruit Mountain / Фруктовая Гора

Сразу от старта бегите вправо, прыгайте через колеса с шипами и забегайте под разрушаемые блоки. Вы должны сделать это до начала камнепада, иначе вам крепко достанется. В дальнейшем старайтесь забегать под такие навесы каждый раз, когда увидите их – камни сверху сыплются довольно часто.

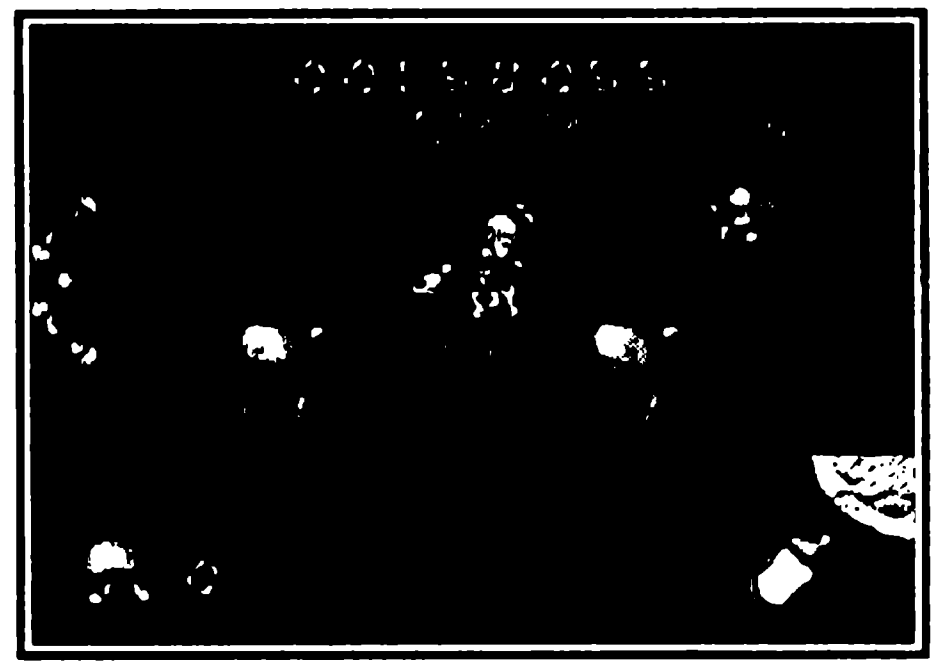
Чтобы забраться наверх, ударьте статую, и ее рука опустится. Прыгайте на нее, и она подбросит вас вверх.

Камень наверху надо толкнуть один раз, а потом прыгать на него и дальше — на деревянную площадку. Справа останется несколько конфет, но за ними лучше не ходить — в доме живут эскимосы, которые постоянно оттуда выходят, и проскочить их без потерь очень трудно.

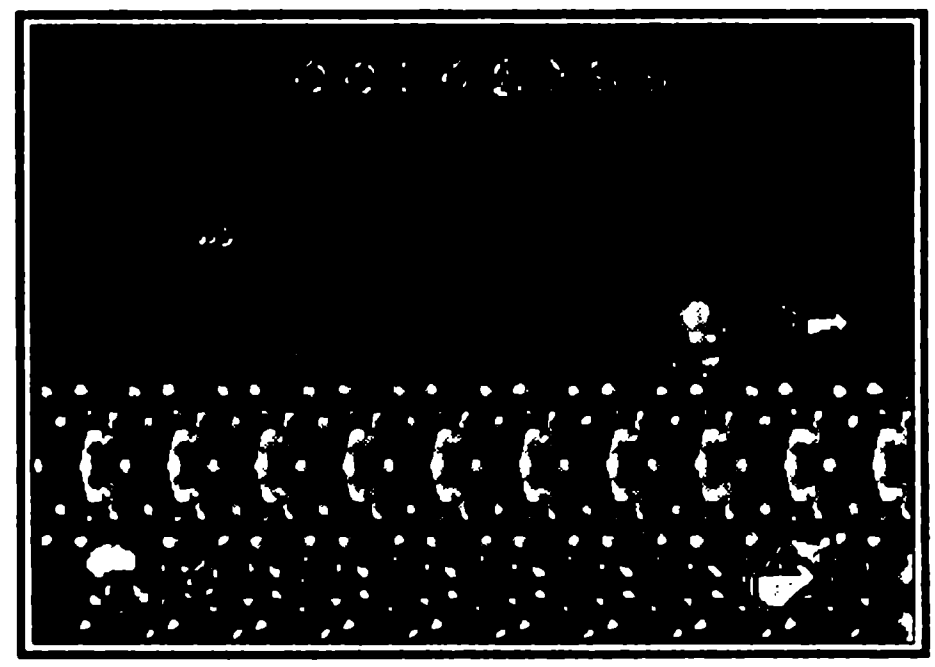
Пробравшись по уступам влево и добравшись до тигра (с деревянной площадки надо сразу прыгать дальше — она обваливается), запрыгивайте на него, когда он закрывает глаза. Тигр прыгнет вперед и перенесет вас. Если вы прыгнете на него, когда он подсматривает за вами, то он загрызет вас.



На новом месте надо действовать быстро. Собрав конфеты, ударьте зеленую великаншу, которая скачет с шариком, и сразу подпрыгивайте, чтобы ухватиться за этот шарик. Он полетит вверх и поднимет вас (им можно управлять, нажимая кнопки «влево» и «вправо», но бить во время полета вы не можете). Если вы не успеете схватить шарик, отойдите к тигру, а потом вернитесь обратно — великанша появится опять.



Дальше некоторое время не будет ничего сложного. Когда найдете подпрыгивающую козу, заберитесь на нее и скачите сначала вверх, потом влево, опять вверх и вправо — пока не доберетесь до второй великанши. Управлять козой довольно сложно, но без нее вообще не пройти.



Оставьте козу, когда найдете великаншу, отберите у нее шарик и поднимайтесь вверх. Можете попытаться собрать все конфеты, но тогда вы можете не попасть на деревянную площадку и свалитесь на шипы.

Больше вам до самого выхода не встретится ничего нового. Используйте статую, а потом шарик, чтобы подниматься наверх, и идите вперед, отбиваясь от эскимосов.

## Уровень 18. Snow Problem / Снежная Проблема

Уровень не самый приятный, но пройти его можно. Как только упадете вниз, сбейте эскимоса, который вылезет из палатки, а потом ударьте саму палатку, чтобы враги не смогли из нее вылезать и гнаться за вами.

Чтобы без потерь миновать старых эскимосов, которые швыряют в вас разное барахло, надо постараться ударить дубиной в тот момент, когда весь этот хлам летит в вас – если повезет, вы сумеете его отбить (можно подпрыгнуть и ударить – так шансов немного больше).

Перебираясь через шипы по площадкам, задержитесь на средней площадке, чтобы укрыться под блоками от камнепада. Прыгая дальше, вы должны сбить одиночный блок в воздухе, чтобы он не помешал вам попасть на площадку. Кстати, первая и третья площадки над этой пропастью падают вниз, когда вы на них встаете, поэтому не задерживайтесь.

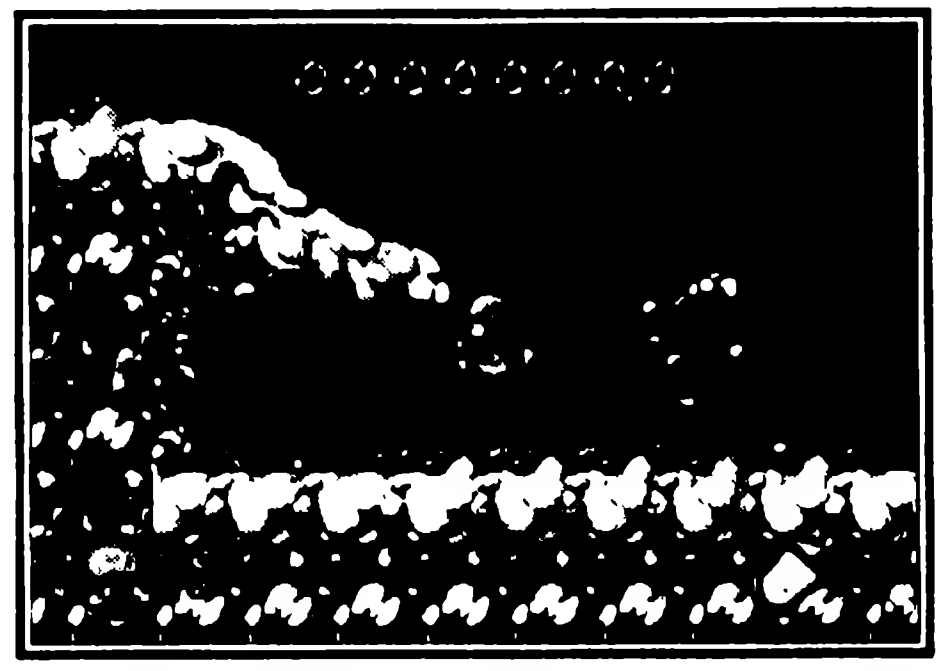
Немного дальше остановитесь под скалой, рядом с шипами, чтобы укрыться от еще одного камнепада. Чтобы забраться на эту скалу, пододвиньте к ней камень.

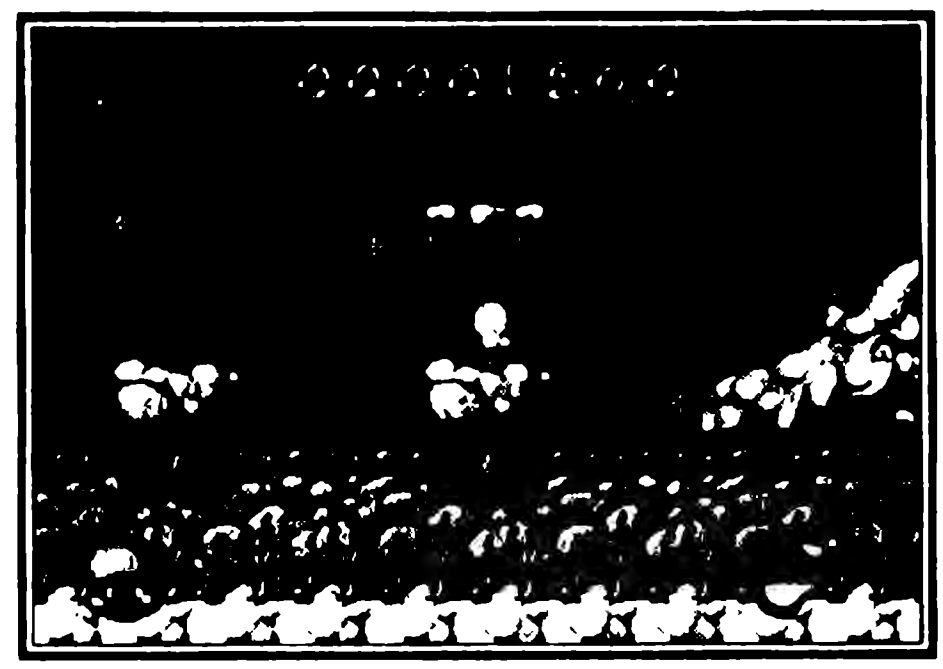
Большой валун, лежащий на склоне, ударьте несколько раз, чтобы он скатился вниз. Если вы этого не сделаете, он покатится вам вслед, когда вы его пройдете.

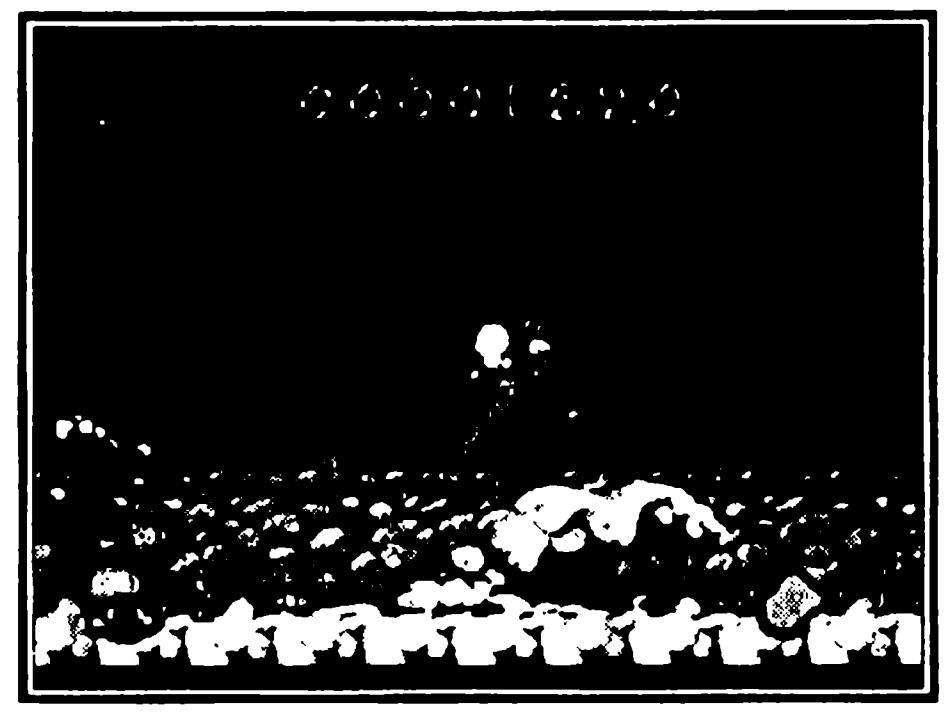
Прыгая над шипами по большим квадратным камням, в прыжке разбейте пару блоков, чтобы они не мешали вам приземлиться на следующий камень. Чтобы удачно сделать это, прыгайте не с краю предыдущего камня, а примерно от середины. Укройтесь под оставшимися блоками от очередного камнепада.

Забравшись наверх по деревянным площадкам, не останавливаясь, бегите вперед. Сверху упадет камень и покатится за вами. Бегите, не обращая ни на что внимания, пока не доберетесь до тигра и сходу прыгайте на него, чтобы перебраться через пропасть.

Прежде чем вы доберетесь до выхода, вам еще придется избавиться от одного старого эскимоса.







## Уровень 19. Meet Morgan Moose / Встреча с Лосем Morgan`ом

Очень короткий, но своеобразный уровень, для прохода через большую часть которого вам понадобится нажимать всего одну кнопку. Подойдите к лосю, стоящему на горке, запрыгните на него и ударьте его дубиной. Он побежит вперед, а вы должны

будете, нажимая кнопку «удар», вовремя прыгать через шипы. Падать с лося вам нельзя, вы сразу потеряете жизнь, поэтому прыгать надо очень точно.

Перед самым выходом, в том месте, где вы прыгаете с одного гребня и приземляетесь на другой, следующий прыжок надо выполнять не с краю, а немного раньше, иначе перелетите площадку и упадете на шипы.

## Уровень 20. Sergei The Sea Slug / Sergei – Морской Слизняк

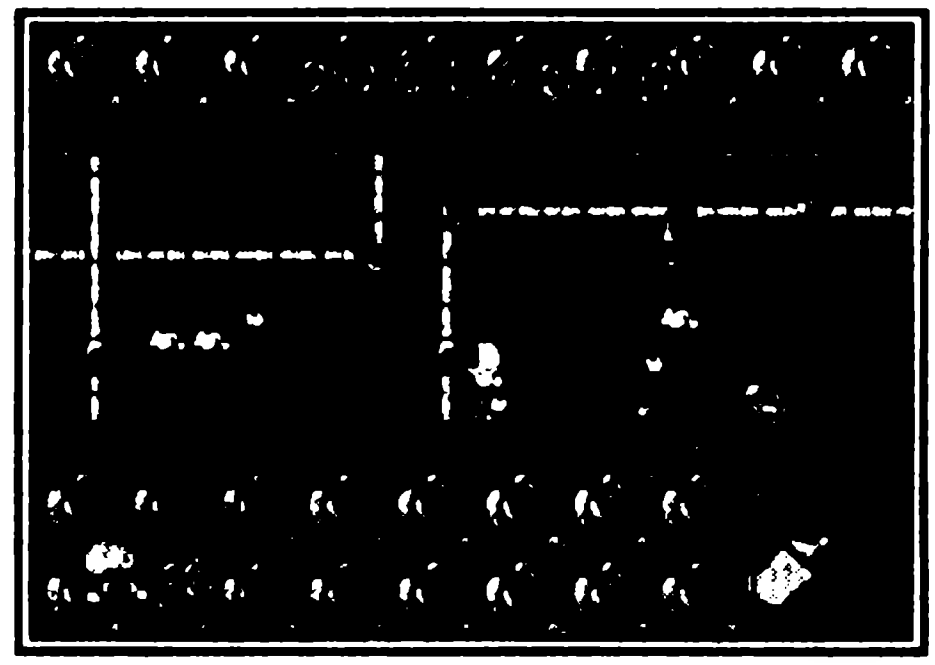
Очередной босс на вашем пути и самый неприятный. Вам придется прыгать по льдинам, одновременно стараясь ударить чудовище по носу, и при этом уворачиваться от ударов его лап.

Никакой конкретной тактики его прохождения я найти не смог – он всегда бьет в ту льдину, на которой вы стоите, поэтому старайтесь перепрыгивать на другую льдину, как только он соберется ударить. Чтобы не попасть под удар левой лапы, достаточно прыгнуть на следующую льдину, а вот как избежать ударов правой лапой, я не знаю.

## Уровень 21. In The Smelly Sewers / В Вонючей Сточной Трубе

Далеко не самый сложный уровень в игре, хотя и не самый простой. Надо всего лишь пробраться слева направо, избегая капель, струй пара и обваливающихся механизмов.

В жижу, которая заливает большую часть пола, падать нельзя – прыгайте по островкам и используйте канаты, чтобы не попасть в нее. Многие островки оседают, когда вы встаете на них – подпрыгивайте на одном месте, и они будут всплывать.



С каплями ничего поделать нельзя, так же, как и с теми струями пара, которые то появляются, то исчезают. А вот те струи, которые непрерывно бьют из трубы, можно отключить. Попрыгайте и побейте вентили поблизости от струи – удар по одному из них обязательно устранит эту помеху.

Следите за потолком – в нескольких местах на нем расположены старые механизмы, которые падают вниз при вашем приближении. Если сверху посыпались шестеренки – постойте и подождите, пока упадет все остальное.

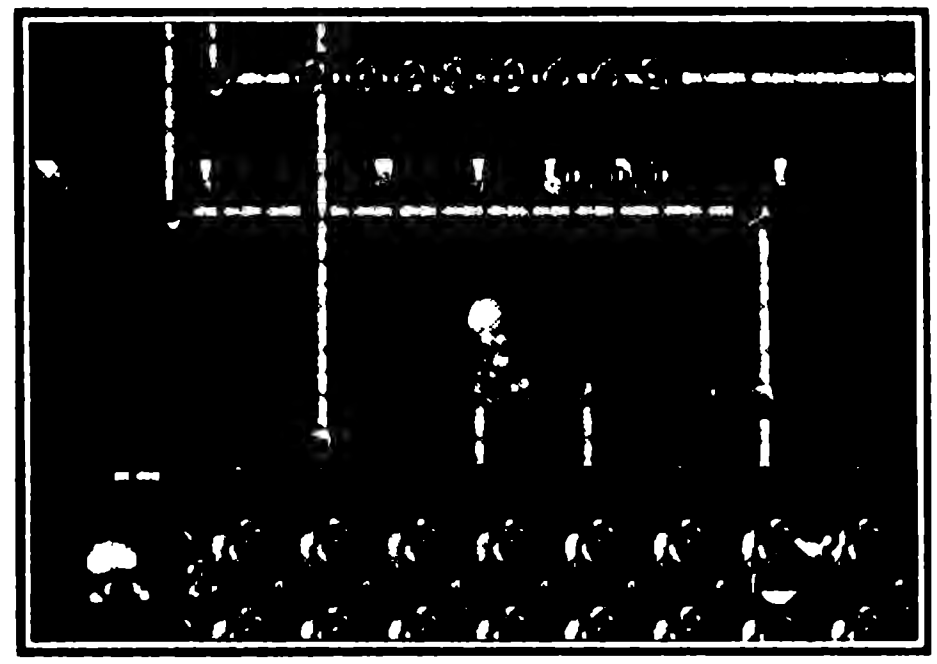
## Уровень 22. The Car Factory / Автомобильная Фабрика

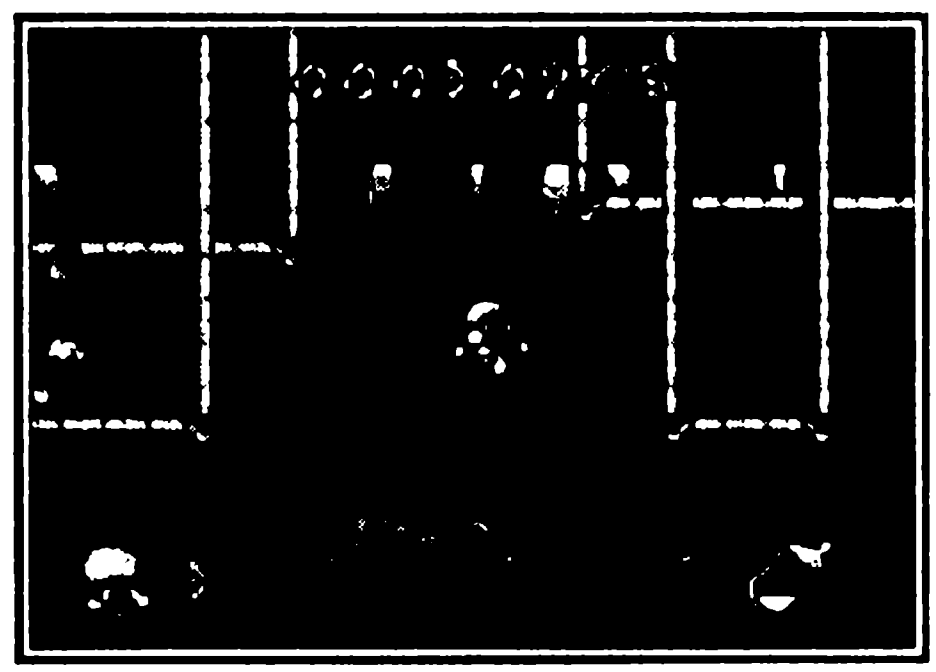
Местность не изменилась – вы опять должны идти направо, избегая тех же опасностей, что и на предыдущем уровне. Кое-где можно подниматься вверх по трубам и собирать конфеты (иногда для этого надо возвращаться назад).

Когда дойдете до большого водоема с транспортером на другой стороне, просто постойте и подождите, пока не появится блок, по которому можно будет перебраться на другую сторону. Идя по транспортеру, можете не уворачиваться от двигающихся вам навстречу блоков – они не причинят вам вреда.

Миновав обрушивающийся блок, при первой возможности заберитесь по трубам на самый верх и пройдите влево, чтобы собрать много конфет и получить жизнь (для этого надо пройти прямо через стены).

## Уровень 23. Brick Jagger And His Robot / Brick Jagger и его Робот





Опять ничего не изменилось по сравнению с предыдущими двумя уровнями. Отличие одно – идти здесь немного, а потом вы попадете к последнему боссу.

Описывать маршрут к нему нет необходимости – никаких развилок и очень сложных мест здесь нет.

Самое интересное то, что последнего босса одолеть проще, чем, например, предыдущего. Правда, борьба с ним состоит из трех этапов, но очень сложным не является ни один из них.

Итак, для начала вам надо уничтожить гигантского робота. Он двигается туда-сюда и, остановившись слева, вытягивает руки вперед. Вы должны ходить вместе с ним, удерживаясь рядом (между корпусом и гигантскими кулаками). Когда он останавливается и вытягивает руки, подпрыгивайте и бейте его по голове (вы при этом должны стоять справа от трубы). После нескольких ударов голова отвалится и наступит второй этап.

Теперь робот непрерывно перемещается туда-сюда, сильно размахивая руками. Продолжайте ходить вместе с ним, стараясь не попасть под гусеницы или кулаки. Двигаясь влево, остановитесь рядом с вентилем и, не разворачиваясь, махните дубиной, чтобы побить робота, после чего опять идите вместе с ним. Поколотив врага таким образом, вы, в конце концов, заставите его сбежать и сможете приступить к последнему этапу боя.

Как ни странно, но это самый легкий этап. Справа прикатится создатель робота на том, что от этого робота осталось. Он будет стараться задавить вас, постоянно двигаясь влево. Вы, в свою очередь, должны подпрыгивать и бить его дубиной, чтобы он отъезжал назад. Попав во врага всего несколько раз, вы окончательно доломаете его агрегат и сможете отпраздновать победу.

Все, что вам осталось – прочитать короткий текст, повествующий о том, чем завершилась история вашего боевого похода.

*Автор описания Сергей ПАВЛОВ*

# INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

## ИНДИАНА ДЖОНС И ПОСЛЕДНИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

*US Gold • Количество игроков 1 • Приключения*
*Рейтинг ★★★☆☆☆☆☆☆☆*

***Эта игра создана по мотивам одноименного фильма. Вы должны будете заново повторить ключевые моменты фильма, чтобы в результате добраться до Святого Грааля. Конечно, по уровню спецэффектов этой игре далеко до фильма, но зато вы сами можете контролировать ситуацию и быть не просто зрителем, а участником событий. Объедините свою ловкость и реакцию с тем, что вы помните об этом фильме, и успеха будет добиться не так и сложно. Если же вы не смотрели эту картину, то воспользуйтесь этим описанием, хотя удовольствия от прохождения будет меньше.***

## Управление

«Start» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – пауза.

«↑» – в меню – перемещение курсора вверх. В игре – подняться по лестнице/веревке.

«↓» – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – спуститься по лестнице/веревке или присесть.

«←» – в меню опций – изменение пункта меню. В игре – перемещение влево.

«→» – в меню опций – изменение пункта меню. В игре – перемещение вправо.

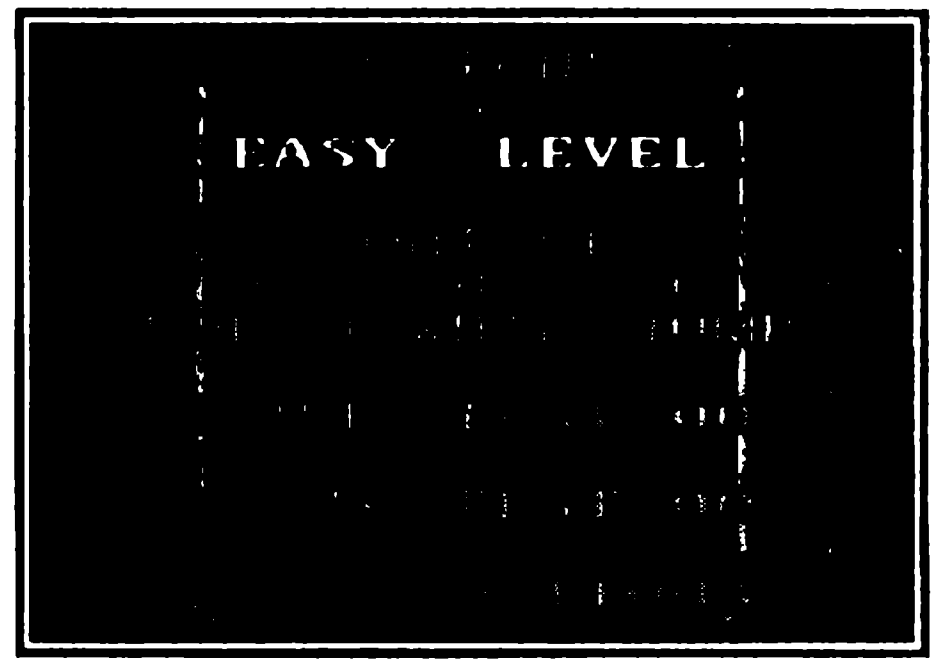
«A» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар кулаком.

«B» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – удар хлыстом.

«C» – в меню опций – подтверждение выбора пункта. В игре – прыжок.

Расклад кнопок «A», «B» и «C» может быть изменен по вашему усмотрению.

## Меню




В меню игры два пункта: «Play Game» (Начать Игру) и «Options» (Опции). С первым пунктом все понятно, а с помощью второго вы можете изменить некоторые параметры игры.

В самой верхней строке опций устанавливается уровень сложности: «Easy» (Легкий) или «Hard» (Тяжелый).

Подсветив следующую строчку и нажимая «влево» или «вправо», вы можете изменить расклад кнопок. «Punch» – (Удар кулаком), «Whip» – (Хлыст), «Jump» – «Прыжок». Под какой буквой будет расположено то или иное слово, та кнопка и будет выполнять это действие.

Используя следующие две строки, вы можете прослушать любой звук или мелодию, которые имеются в игре. Для этого выберите (кнопками «влево» или «вправо») какой-либо номер и нажмите «A», «B» или «C».

Выбрав последнюю строку, вы вернетесь обратно в главное меню. Также это можно сделать, нажав кнопку «Start».

## Прохождение

Чтобы добраться до Святого Грааля, вы должны преодолеть пять уровней. Никакого оружия, кроме кулаков и верного хлыста, вам при этом не полагается. Головоломок в игре нет, основной упор делается на скорость и точность действий.

После запуска игры вы увидите название уровня, после чего начнется непосредственно игра. На экране не отображается какой-либо особенной информации: в левом верхнем углу показаны набираемые вами очки; справа от них показано количество ваших жизней (шляпы) и ваше текущее здоровье (полоска над шляпами). Здесь же будет показываться здоровье босса уровня, когда вы доберетесь до него; слева внизу расположен счетчик времени, которое отведено вам на прохождение уровня. Если время дойдет до нуля, вы потеряете жизнь. В правом нижнем углу изображено несколько хлыстов. Чем больше их в этой полосе, тем сильнее будет удар хлыста. С каждым вашим ударом их количество в полосе уменьшается и, соответственно, слабеют удары хлыста. Если некоторое время им не пользоваться, то полоса восстановится.

Уровни не очень длинные, хотя и не простые (особенно ближе к финалу). В конце каждого уровня вы будете встречаться с боссом. Одолев его и закончив тем самым уровень, вы получите дополнительные очки за оставшееся здоровье и время.

Иногда вам будут встречаться призы, лежащие просто так или спрятанные в ящике (чтобы разбить ящик, надо несколько раз его ударить). Всего призов три: небольшая бутылка – восстанавливает здоровье; песочные часы – добавляют время, отведенное на прохождение уровня; хлыст – восстанавливает все хлысты.

Если вы потеряете жизнь, то придется проходить часть уровня еще раз. Потеряв все жизни, вы можете продолжить игру с того уровня, на котором погибли, но только ограниченное количество раз. Для этого нажмите кнопку «Start», когда появится экран с песочными часами. Если вы не сделаете этого прежде, чем выйдет время, то игра завершится.

**А теперь несколько советов и рекомендаций, которые можно использовать на любом уровне:**

При падении с большой высоты вы теряете здоровье и можете совсем разбиться.

Хлыстом можно бить только вперед, независимо от того, в воздухе вы находитесь или на земле. Чтобы ударить хлыстом, удерживаясь за лестницу или веревку, удерживайте нужное направление («влево» или «вправо») и нажимайте кнопку удара.

На многих уровнях есть штыри, торчащие из стен и расположенные над провалом в полу – если вы ударите такой штырь хлыстом, то автоматически переберетесь на другую сторону провала.

Если вы расположены над врагом (стоите на уступе или висите на веревке/лестнице), то можете спрыгнуть ему на голову. Некоторые противники погибают при этом сразу, других приходится добивать.

Во время прыжка можно изменять направление движения, нажимая соответствующие кнопки, но происходит это постепенно.

Не стоит подпрыгивать там, где потолок расположен очень низко, – вы ударитесь об него и потеряете здоровье.

Чтобы спрыгнуть с веревки или лестницы, нажмите кнопку «влево» или «вправо» (в зависимости от того, куда вам надо прыгнуть) и нажмите «прыжок». Прыгая на выступ, не забирайтесь под самый потолок. Во время прыжка вы можете удариться о потолок и упасть вниз вместо того, чтобы попасть куда надо. Чтобы, прыгая с лестницы или веревки, попасть на уступ, прыгать надо, находясь немного ниже нужного уступа.

Если подобраться к врагу достаточно близко, он перестает использовать оружие (пистолет или ножи) и пускает в ход кулаки.

Прежде чем начинать игру, можете дождаться показа демонстрационной игры, хотя ничего особенно полезного из нее узнать нельзя.

## Уровень 1. The cross of Coronado / Коронадский крест

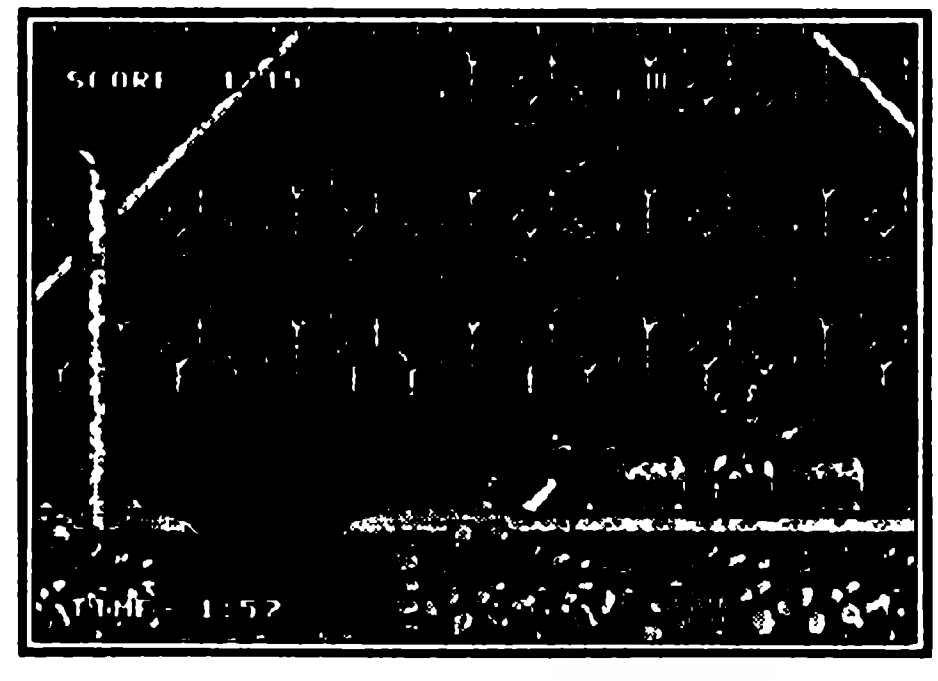
На этом уровне вы должны пройти через заброшенную шахту, чтобы добраться до креста. Сразу после старта экран потемнеет, и вы окажетесь почти в полной темноте. Правее вас висит факел – возьмите его, и опять станет светло. Если вы будете действовать слишком медленно, то факел совсем сгорит, и вы снова погрузитесь во тьму. Чтобы избежать этого, надо действовать быстро и не пропустить дополнительный факел, расположенный дальше.

Маршрут у вас только один, с небольшими отклонениями, поэтому я не буду описывать его шаг за шагом – отмечу только некоторые ситуации, где дополнительная информация может оказаться полезной.

Внимательно смотрите на потолок – некоторые сталактиты держатся непрочно и падают при вашем приближении – их удар довольно опасен.

На островке, расположенном под первой веревкой, лежит ящик, в котором спрятан приз. Падать с этого островка лучше с правой стороны, смещаясь влево, чтобы ухватиться за веревку. Спускайтесь по ней, пока внизу не замелькает враг – падайте ему на голову и добивайте, если этого не хватит.

Со следующей веревки нельзя просто упасть вниз – вы упадете в воду и погибнете (на будущее учтите, что падать в воду в этой игре нельзя). Спускайтесь, пока не появится площадка слева, и прыгайте на нее. По этой площадке ходит враг, но его можно не тро-

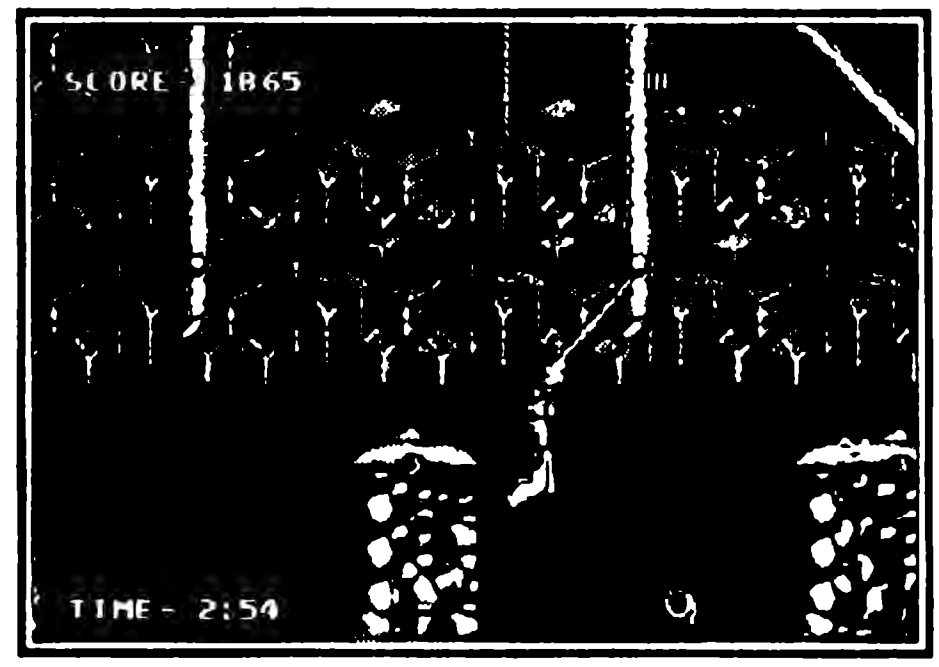


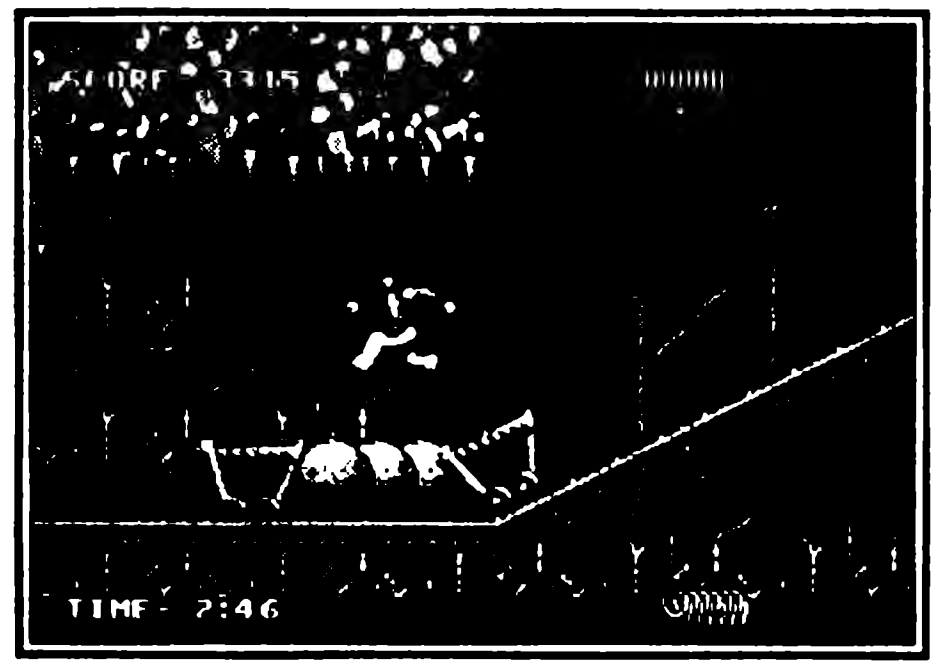
гать. Падайте еще немного ниже, на другую площадку. Здесь тоже есть враг, и если от него избавиться, то можно будет добыть хлыст из ящика. Учтите, что если вы свалитесь с этой площадки прежде, чем откроете ящик, то забраться обратно уже не сможете.

Там, где вам надо перепрыгнуть яму с водой и при этом сверху тоже капает вода, можете прыгать спокойно – падающие капли вам ничем не вредят.

Немного дальше после этого будет яма, над которой сверху свисает деревянный столб со штырем – ударьте его хлыстом, и переберетесь дальше. Точно также преодолевайте вторую яму.

Добравшись до правой стороны уровня и начав подниматься по веревке (отделавшись от охранника, швыряющего ножи), пропустите первый проход налево – он вам не нужен. Поднявшись еще выше, вы попадете к вагонетке, на которой вам придется прокатиться. Чтобы забраться в нее, встаньте ближе к ее правому краю и подпрыгивайте. Когда она покатится, удерживайте кнопку «влево» тогда, как только вагонетка врежется в обрушившиеся камни, вы благополучно перелетите в следующую. С ней дело обстоит несколько сложнее – вам необходимо вовремя выпрыгнуть из нее и ухватиться за веревку, чтобы не вылететь в воду.

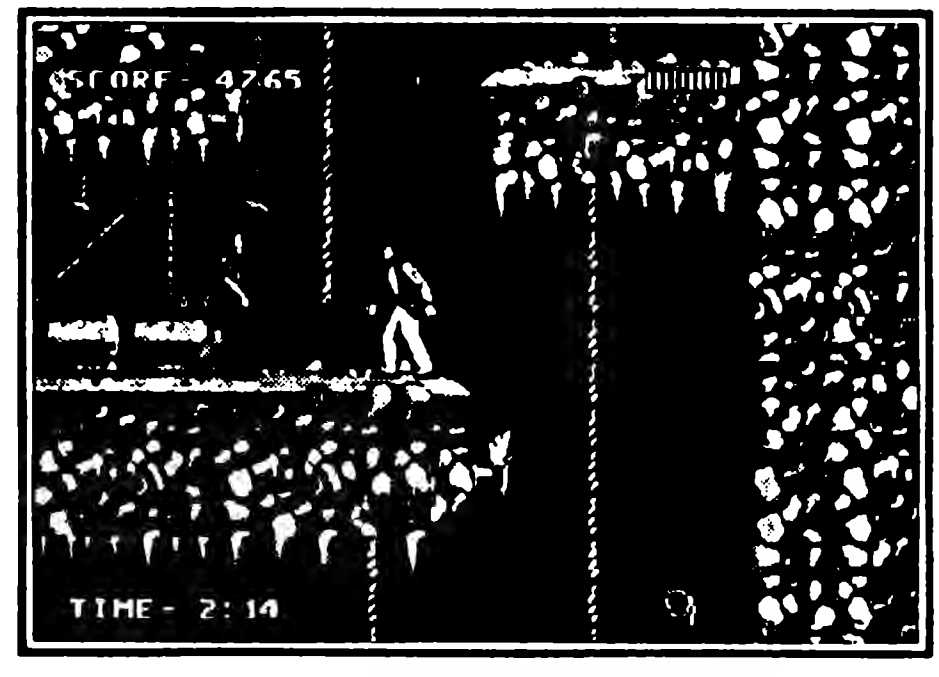



Поднявшись по этой веревке, вы должны будете пробираться низким ходом направо. Сталактиты, которые просто свисают сверху, бейте кулаком или хлыстом, чтобы уничтожить – они не опасны, но мешают двигаться. А вот шипы, выдвигающиеся из потолка и убирающиеся обратно, уничтожить нельзя – под ними надо проскакивать. Подберитесь к такому шипу как можно ближе, дождитесь, когда он опустится, и сразу начинайте ползти. Касаться его можно – опасен он только в тот момент, когда выдвигается вниз. Прежде чем ползти под шипом, уничтожьте сталактиты, которые могут вам помешать.

Миновав этот проход, поднимайтесь наверх по веревкам, не заходя в тупики слева – там все равно ничего нет.

Забрав из ящика приз, подойдите к краю площадки и просто подпрыгните – на площадку, которая расположена выше, упадут сталактиты, которые иначе помешали бы вам перебраться на нее с веревки.

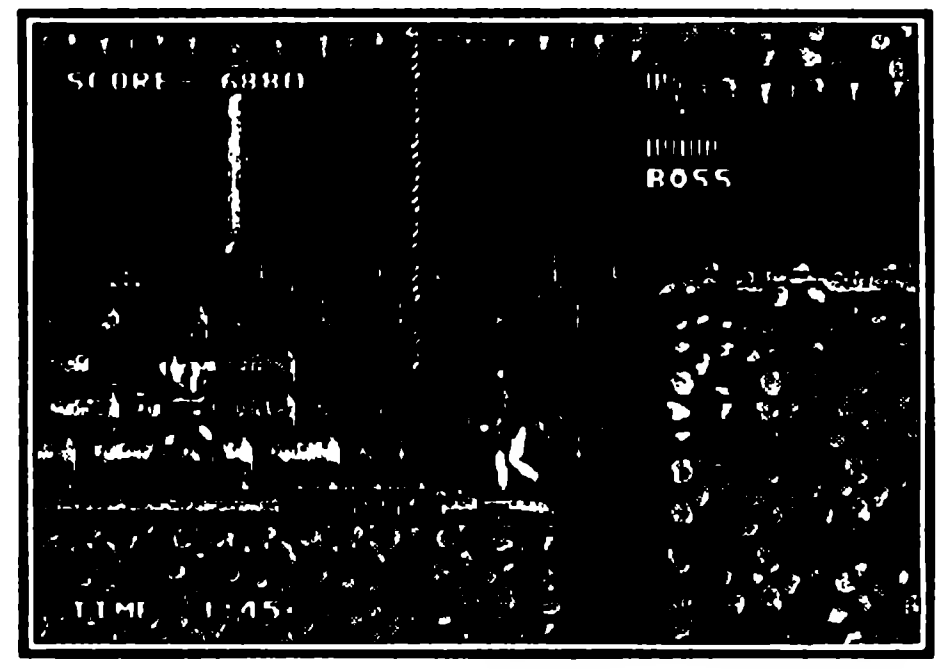


Поднявшись по следующей веревке, избавьтесь от врага и обязательно заберите факел, который он охранял – даже если вы еще не погрузились в кромешный мрак, очень скоро это произойдет.

Прыгая через яму с водой, будьте осторожны – сразу за ней будет охранник с пистолетом – нельзя подпускать его очень близко, иначе он может столкнуть вас в воду.

Спускаясь по веревке вниз, не прыгайте на другие веревки, которые расположены правее – так вы можете оказаться прямо в воде. Спустившись вниз и забрав приз, идите влево. Просто падать вниз нежелательно – вы потеряете немного здоровья. Спускайтесь по правой веревке и падайте с нее вниз – ничего страшного не случится. Вам надо идти направо, но не очень торопитесь – там два охранника, и лучше избавляться от них по очереди.

Миновав еще один низкий проход, поднимайтесь по веревкам на самый верх, игнорируя ход влево. Перебравшись с веревки на площадку и подойдя к ее левому краю, не пытайтесь прыгать – просто продолжайте двигаться влево, не отпуская кнопку, и благополучно попадете на другую сторону ямы. Вас уже поджидает босс, охраняющий нужный вам крест.




Это здоровенный детина с деревянной балкой в руках. Он все время стоит на месте и только размахивает своим орудием. Когда он бьет балкой по земле, сверху начинают сыпаться сталактиты. Когда только заметите его, подождите немного, потому что он будет беспорядочно махать балкой. Потом последовательность его действий станет вполне предсказуемой – махнуть балкой в вашу сторону, а потом ударить по земле; небольшая пауза – и все сначала. Действовать вы должны следующим образом: после того, как он ударит по земле, и сверху упадут сталактиты, подойдите к нему на расстояние удара хлыстом (для этого надо встать напротив веревки или немного левее ее) и ударьте один-два раза, после чего быстро отходите. Опять ждите, когда он ударит по земле, пропустите сталактиты и бейте его. Старайтесь не попадать под удары балки или сталактита – вас отбросит назад, и вы можете сорваться вниз – прямо в воду.

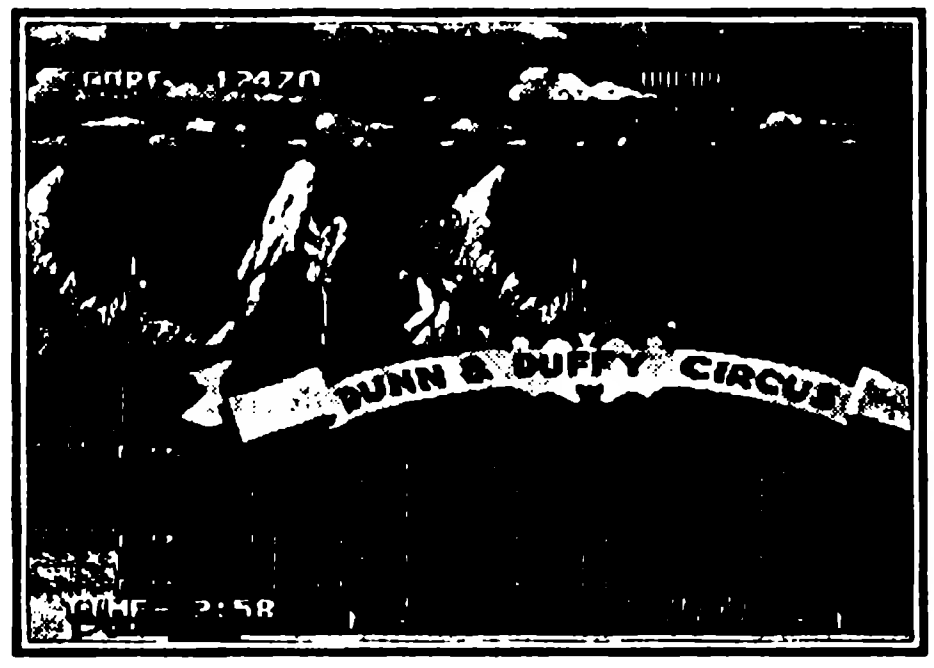
После того, как вы одолеете этого противника и возьмете крест, начнется камнепад. Запрыгивайте на ближайшую веревку (лучше всего ухватиться за нее, как только схватите крест) и переждите его. Когда камни укатятся, уровень завершится. Вы получите очки за оставшееся здоровье и время, после чего отправитесь на второй уровень.

## Уровень 2. Escape on train top / Спасение на крышах вагонов

Каких-либо конкретных указаний на этом уровне дать нельзя. Вы должны продвигаться вперед, прыгая по крышам вагонов циркового поезда. Из некоторых вагонов выглядывают жирафы – подождите, пока голова опустится достаточно низко, и перепрыгивайте ее. На следующем вагоне после первого жирафа (и на некоторых других вагонах) есть люки в крыше – их надо перепрыгивать.

Также вам будут встречаться туннели и просто конструкции из столбов, которые будут вам мешать. Через те конструкции, которые расположены над самыми крышами, надо прыгать, а под теми, которые повыше, проезжать, опустившись на колени. Если вы не успеете присесть перед туннелем, то ударитесь об него и потеряете жизнь.

Теперь несколько советов, касающихся прохождения: забрав на краю платформы бутылку, пополняющую здоровье, прыгайте на край следующего вагона. Не спешите перепрыгивать люк — сначала разберитесь с охранником. На этом вагоне их несколько, поэтому быстро продвигаться вперед опасно. Перепрыгнув вагон с жирафом и оказавшись на вагоне со змеями, прыгайте не только через люк, который видно, но и через центр вагона -- там тоже можно провалиться. Вот и все, что можно сообщить о самом уровне — остальное зависит от вашей реакции.



Что касается босса, то его несложно пройти, если верно уловить ритм его движений. Вы должны подобраться к нему на расстояние удара хлыстом, уворачиваясь при этом от его стрел. Просто следите, как он стреляет — если он присел, значит, стрела полетит низом и вам надо подпрыгивать; если он натягивает лук стоя — приседайте. Старайтесь бить его как можно чаще, тогда придется меньше тратить на него времени и, соответственно, меньше скакать через его стрелы. Как только вы одолеете его, уровень завершится.

## Уровень 3. Entering the catacombs / Вход в катакомбы

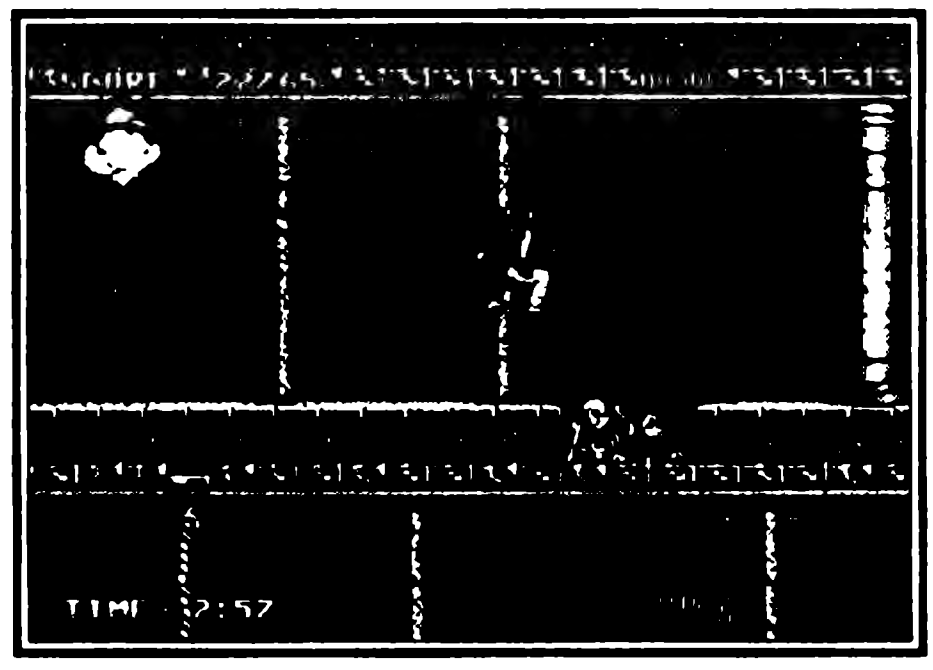
На этом уровне у вас могут возникнуть гораздо более серьезные трудности, чем раньше. Причина в том, что здесь опасность угрожает вам в любой момент. Огненные облака, срывающиеся с потолка, появляются в случайном месте абсолютно неожиданно, поэтому увернуться от них непросто. Крысы, бегающие повсюду. Груды костей, по которым нельзя ходить. Копья, вылетающие из стен, и кое-что еще. Вот в таких условиях вам придется преодолеть третий уровень.

Добравшись до первой веревки, прыгайте с нее вправо. Прежде чем воспользоваться хлыстом и перебраться еще дальше, пройдите до стены и избавьтесь от крысы, которая бегает поверху, иначе она будет вам мешать.

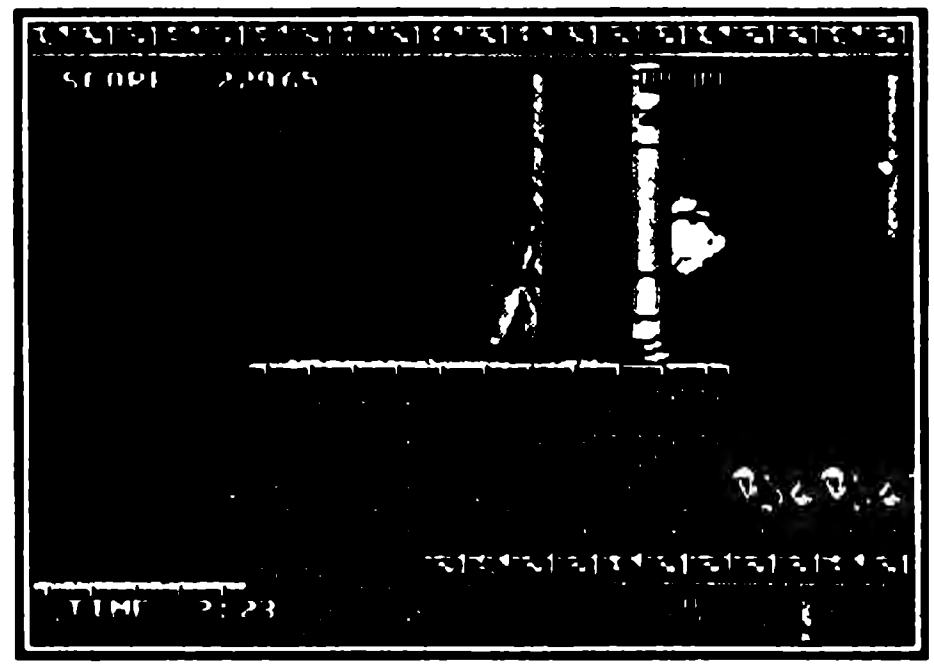
Дойдя до провала, просто падайте вниз (там невысоко) и, забрав приз, идите влево.

Перебравшись через кости с помощью хлыста, приготовьтесь ударить крысу, которая почти сразу бросится на вас.

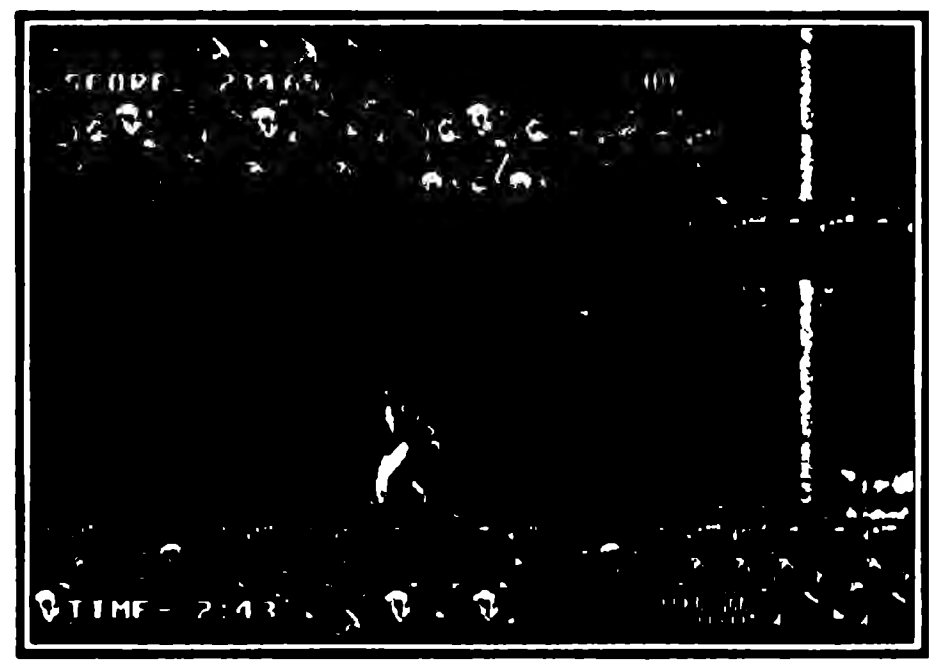
Спускаясь по самой левой веревке (возле сплошной стены, определяющей край уровня), падайте с нее на маленький выступ. С него падайте еще ниже и смещайтесь влево, чтобы ухватиться за другую веревку. Если не успеете это сделать, упадете прямо на кости. С этой веревки прыгайте на островок справа, потом на следующую веревку, поднимайтесь почти на самый верх, цепляйтесь хлыстом за штырь и, пролетев вправо, ничего не делайте. Вы упадете на островок, который не видно сверху. С него прыгайте дальше вправо.



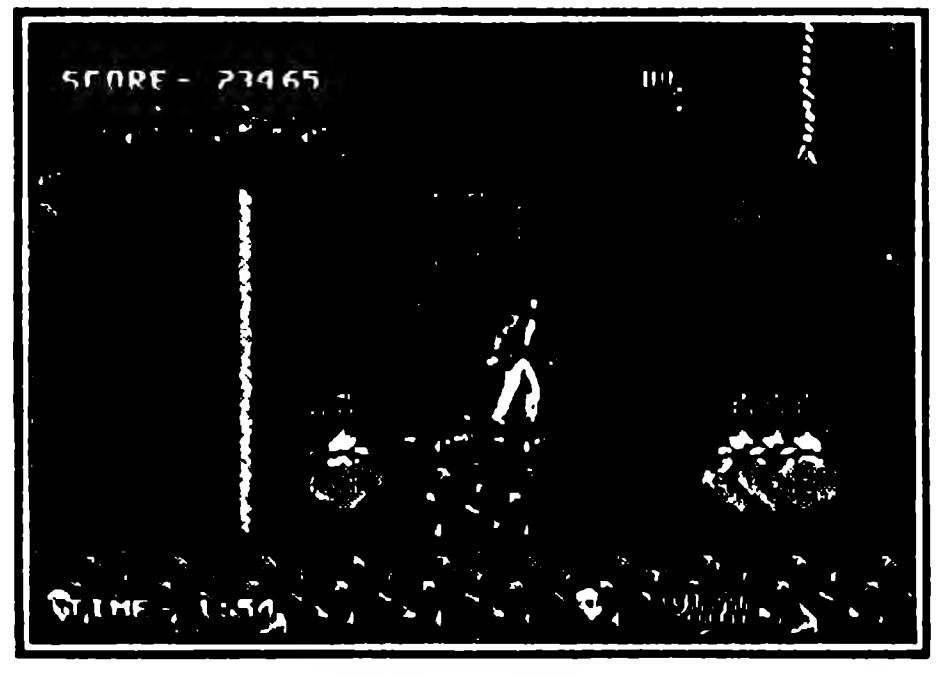
Поднявшись по уступам, похожим на лестницу, вы доберетесь до первого места, где вам встретятся копья. Прыгайте через ямы с костями так, чтобы заодно перепрыгнуть летящее копье или приседайте, если оно летит сверху.

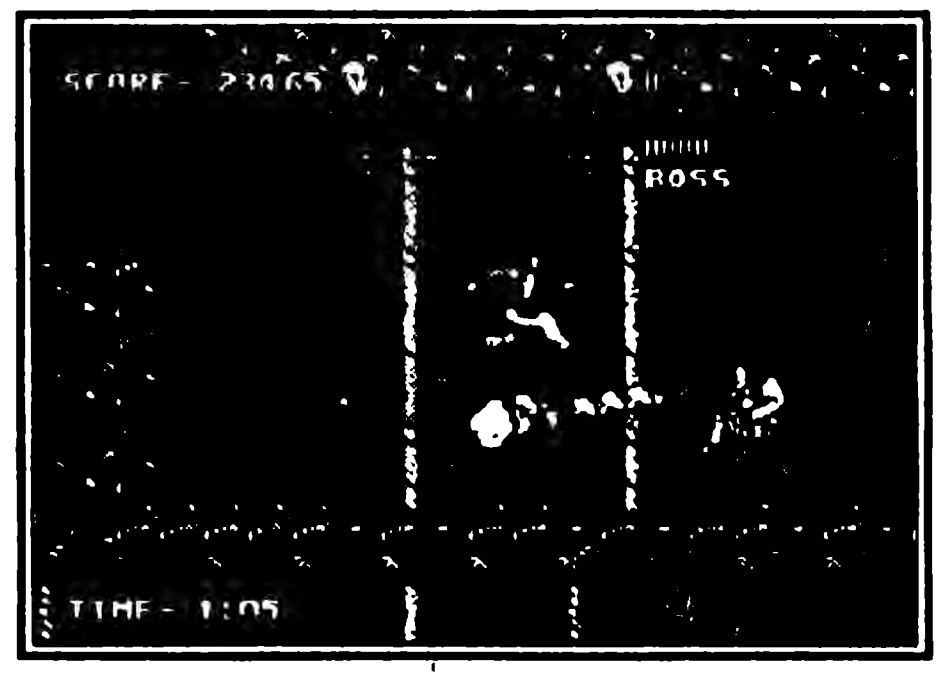


Поднявшись вверх по веревке и пройдя немного вправо, прыгайте через дыру в земле и забирайте часы из ящика. Теперь вернитесь обратно, падайте в дыру и сразу же смещайтесь вправо, чтобы не упасть на кости. Спустившись после этого по веревке, вам надо будет идти влево. Копья здесь летят с обеих сторон (слева они могут лететь и верхом, и низом, а справа всегда летят верхом). Посоветовать ничего нельзя – прыгайте через ямы и копья, приседайте, чтобы увернуться от тех которые летят сверху и продвигайтесь влево. Дойдя до хода вниз, прыгайте туда и падайте вдоль левой стены, чтобы попасть на уступ. С него опять прыгайте, но уже к правой стене. Дальше вам снова придется двигаться влево, уворачиваясь от копий.



Добравшись до края уровня, падайте вниз и смещайтесь влево, чтобы попасть на уступ. Потом падайте еще ниже (вы попадете в воду, но это не страшно – в ней можно двигаться), проберитесь вправо и забирайтесь по веревке на островок, чтобы прыгать дальше вправо.




Чтобы преодолеть огонь, двигающийся туда-сюда под водой, падайте в воду, как только он двинется вправо. Прыгайте через него, когда он будет двигаться вам навстречу, а потом прыгайте еще раз, чтобы выбраться на следующий выступ. На веревки у себя над головой можете пока не обращать внимания – они понадобятся позже. Через четвертый такой огонь надо прыгать как только упадете в воду – яма совсем маленькая и он быстро вернется. Ухватившись после этого за веревку, перебирайтесь по ним влево, используя штыри. Когда доберетесь до веревки, которая уходит наверх, поднимайтесь по ней, и попадете к боссу.

Одолеть его не сложнее, чем самого первого. Подождите, пока струя пламени пролетит прямо, а потом вторая упрется в землю. Идите вперед и встаньте между двумя столбами так, чтобы длины хлыста только-только хватало для удара. Приседайте, когда враг выдыхает огонь прямо, а потом почти сразу подпрыгивайте, чтобы вторая струя проскочила под вами. После этого будет небольшая пауза, во время которой вы один-два раза успеете ударить своего противника. Не старайтесь подойти к нему как можно ближе – нельзя будет перепрыгнуть вторую струю огня.

После того, как вы одолеете этого врага, берите появившийся щит. Сразу же идите обратно влево, чтобы не попасть под огонь, обрушившийся сверху. Как только выйдете из-под него, подпрыгивайте и смещайтесь вправо, чтобы перепрыгнуть его, когда он начнет двигаться к вам. После того как огонь исчезнет, уровень завершится.

## Уровень 4. The ascent of castle Brunwald / Подъем на замок Brunwald

Этот уровень больше, чем все остальные, претендует на то, чтобы быть названным лабиринтом. Правда, стен в нем нет, но зато есть очень много площадок, по которым вы должны прыгать, чтобы найти дорогу на самый верх. Некоторые площадки охраняются солдатами, со старых стен то и дело срываются камни, а ближе к верху появляются шаровые молнии. Несмотря на все это, маршрут не очень сложный, и пройти его реально. Кое-где вам будут попадаться в стороне различные призы, но не я буду вас за ними водить – только отмечу, что там-то и там-то есть приз.

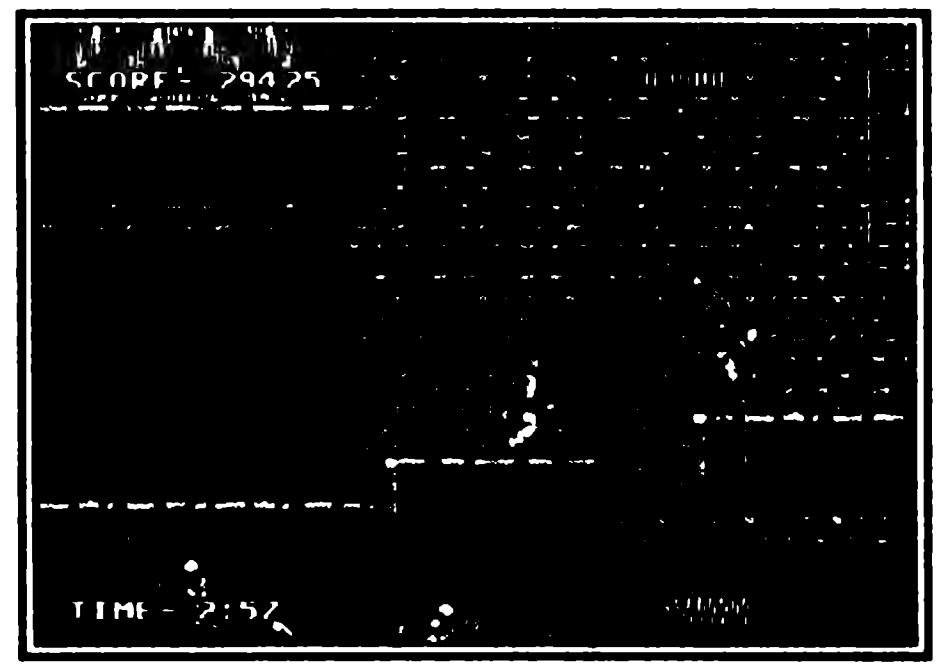
От старта идите направо, пока не доберетесь до лестницы.

Поднимайтесь по ней вверх и прыгайте на площадку справа.

Отсюда перебирайтесь на веревку (если спуститься по ней вниз, можно получить хлыст), забирайтесь наверх и прыгайте на лестницу.

Поднимайтесь до конца наверх и прыгайте влево по площадкам.

После того, как с помощью хлыста переберетесь на маленькую площадку, идите влево, чтобы упасть вниз. Оказавшись на следующей площадке, упадите еще ниже (из дверей появится солдат – избавьтесь от него. Вообще, из каждой такой двери при вашем приближении появляется солдат, учтите это на будущее).

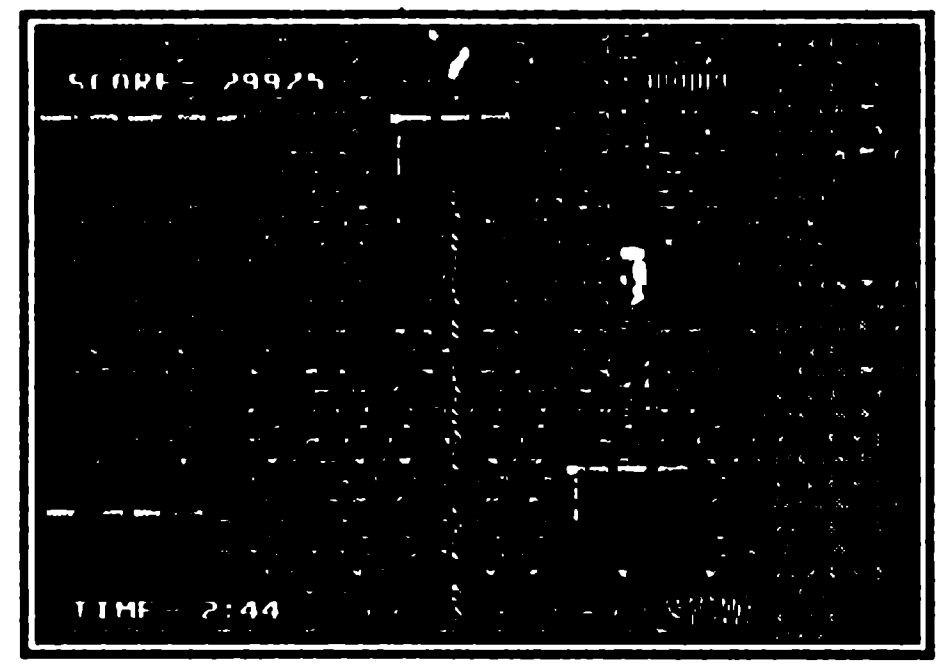


Поднимайтесь по лестнице слева, а потом по площадкам, пока не окажетесь на такой площадке, откуда вправо уже не допрыгнуть.

Прыгайте на площадку слева и забирайтесь по веревке еще выше (будьте осторожны, когда будете сбивать солдата справа – здесь уже появляется шаровая молния. Чтобы избежать ее, спускайтесь по веревке вниз, как только она появится).

Сбив солдата, становитесь на площадку, на которой он стоял. Отсюда вам надо с помощью хлыста перебраться дальше вправо, но делать это надо сразу после того, как под вами пролетит шаровая молния. Зацепившись хлыстом за штырь и летя вправо, можете сместиться немного вперед, и упадете прямо перед дверью.

Миновав ее, прыгайте дальше вправо, на веревку. Немного поднявшись по ней, перепрыгивайте на соседнюю веревку. По этой веревке вам надо подняться до конца, чтобы пройти дальше. Если же вы спрыгнете раньше и пройдете мимо дверей, то сможете восстановить здоровье и хлысты, но потом придется возвращаться.



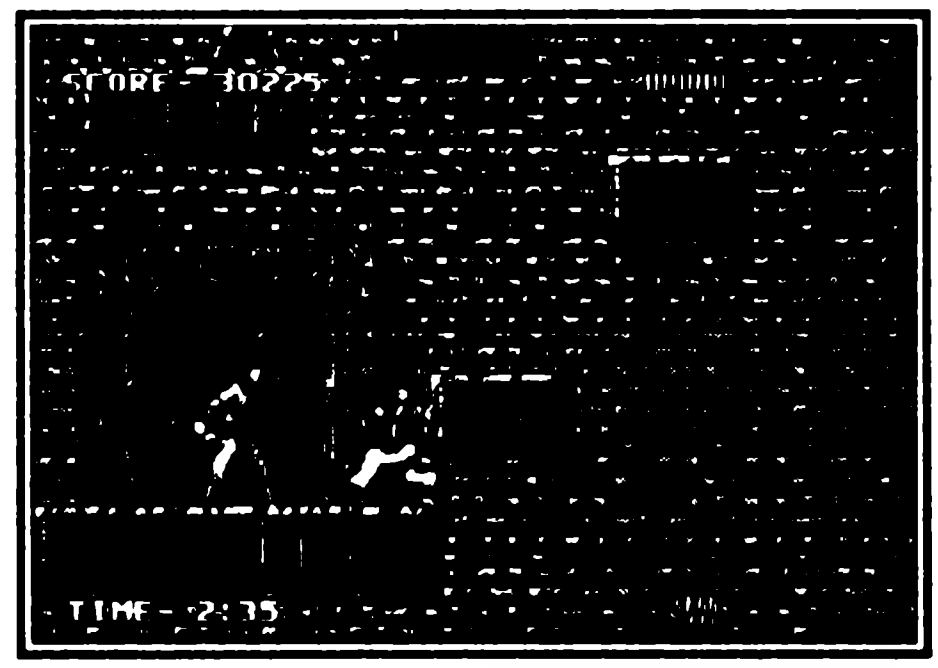
Поднявшись по правой веревке наверх, перебирайтесь на площадку слева. С нее прыгайте на следующую, а отсюда прыгайте влево, стоя на правом краю площадки (иначе стукнетесь в потолок и упадете вниз).

Вы должны оказаться на площадке с дверью. Избавившись от солдата, подождите, пока пролетят молнии, и забирайтесь по веревке до самого верха. Опять дождитесь, пока молния пролетит под вами, спуститесь и прыгайте с помощью хлыста влево (если прыгнете вправо, то доберетесь до бутылки, но там тупик и придется возвращаться). Как только приземлитесь, сразу приседайте и бейте появившегося солдата как можно чаще. Пролетевшая молния ударит вас, и вы сместитесь дальше влево, прямо на солдата. Если он еще жив, бегите мимо и забирайтесь по лестнице наверх. Возможно, это

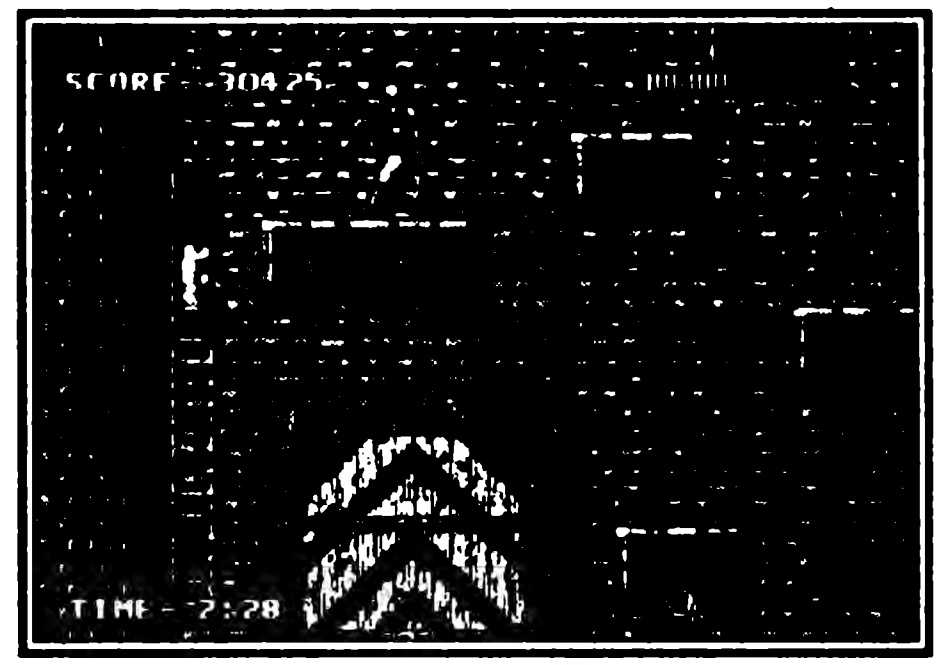
место можно пройти как-то иначе, не теряя при этом здоровье, но я не сумел найти такой вариант.

С площадки, на которую вы заберетесь, прыгайте с помощью хлыста влево, и попадете на длинную площадку к боссу.

Это, пожалуй, самый сложный босс из всех, потому что придется постоянно прыгать через него, заодно уворачиваясь от падающих камней. Дело в том, что его надо бить только в спину, чтобы он терял энергию. Для начала просто уворачивайтесь от выстрелов и дайте ему отойти подальше от стенки. После этого надо дождаться, когда он присядет, прыгнуть через него и ударить пару раз в спину. Он развернется, выстрелит второй раз стоя и пойдет на вас. Когда он опять присядет, опять прыгайте через него и бейте. Занятие утомительное и опасное, но другого способа нет.

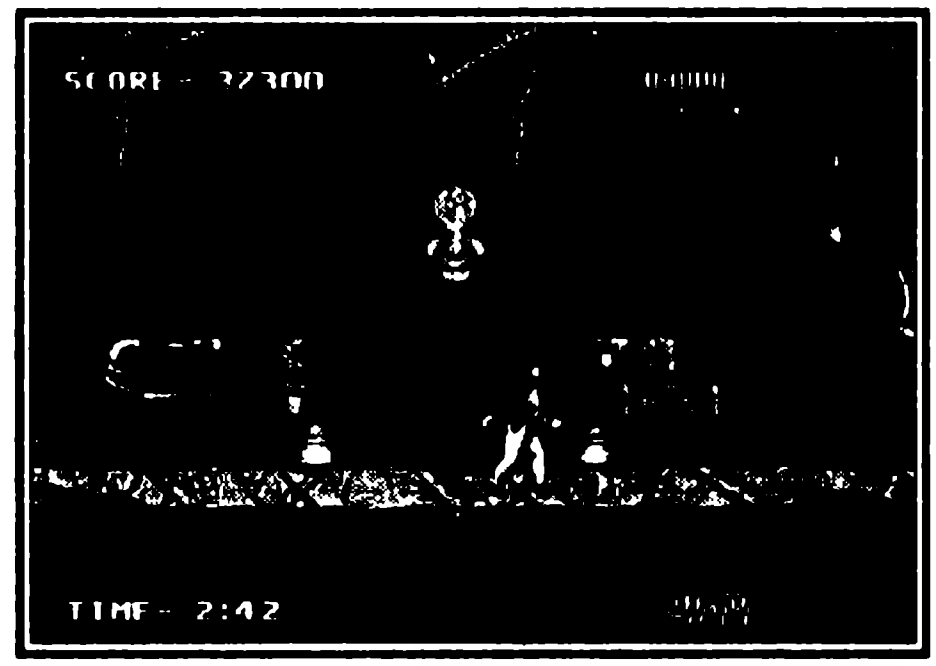



Как только он потеряет последнюю энергию и заморгает, начинайте непрерывно идти в какую-нибудь одну сторону, чтобы избежать удара молнии, после которого уровень завершится.




## Уровень 5. The Holy Grail / Святой Грааль

Абсолютно прямой и плоский уровень, который, тем не менее, непросто пройти. Вы должны идти вперед, избегая многочисленных лезвий, которыми богато усеян ваш путь. Помимо обычного ограничения времени, есть еще одна проблема – пол постепенно исчезает за вами, и если вы не будете двигаться достаточно быстро, то улетите вниз. Ближе к концу уровня будет еще одно сложное место, но о нем я подробно расскажу позже.

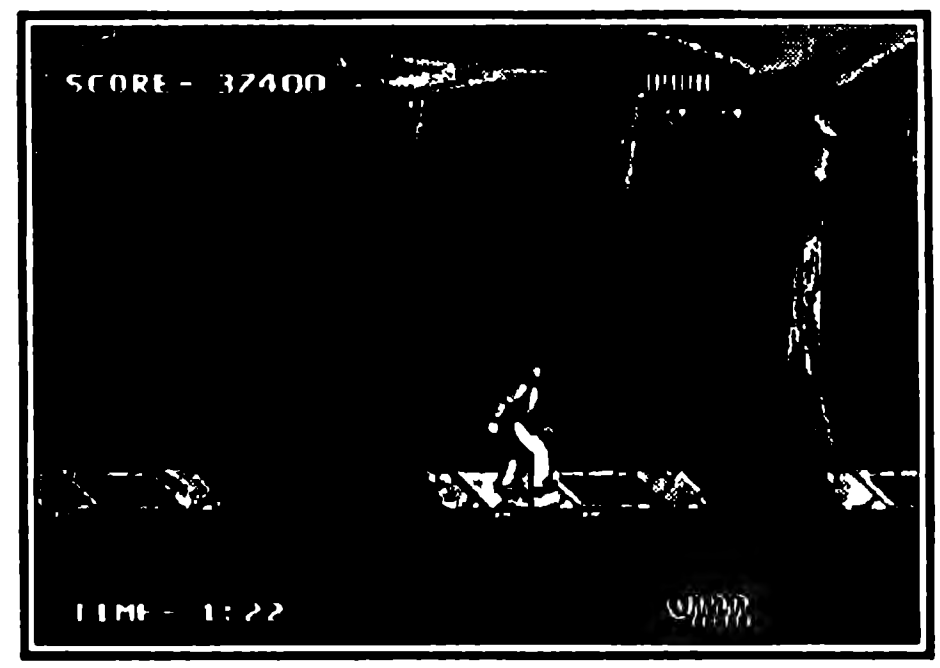



Итак, первый вид лезвий – это лезвия, которые вращаются в полу. С ними нет никаких проблем – перепрыгивайте, и все. Стоя между двух таких лезвий, лучше подпрыгнуть на месте и только потом начинать смещаться вправо.

Второй вид – лезвия, установленные на тонких шестах и вращающиеся по кругу. Подойдите к такому лезвию как можно ближе (лишь бы оно вас не задевало). Как только оно проскочит мимо вас, идите, не задерживаясь, вперед.

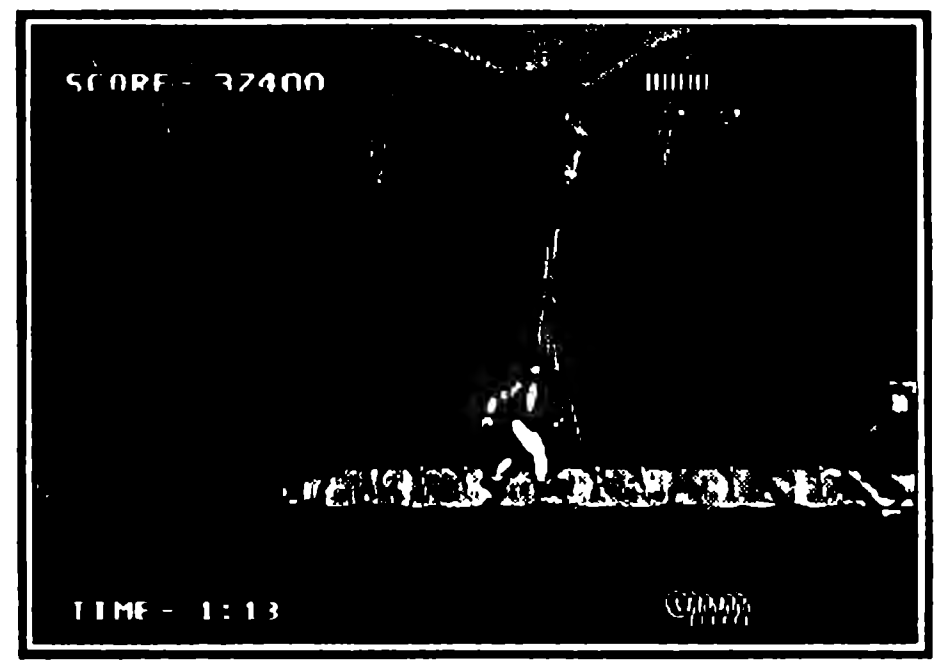
Третий вид — лезвия, которые раскачиваются туда-сюда, но при этом висят довольно высоко. Самый простой вариант — проползти под таким лезвием на четвереньках, оно не заденет вас, но двигаться вы будете медленно.

Четвертый вид лезвий — они похожи на предыдущие, но висят гораздо ниже. Чтобы проскочить его, надо идти вслед за ним, когда оно двинется вправо. Когда пройдете за столб, к которому приделано лезвие, опускайтесь на четвереньки и ползите дальше, пока опасность не минует.




Двигаясь по уровню, вы пройдете одну группу лезвий, потом перепрыгнете через провал и пройдете вторую группу лезвий. После этого вам придется прыгать по маленьким островкам, но тут ничего не мешает, и сделать это несложно. Наконец, вы доберетесь до плит с буквами. По первой полосе (с надписью «IEHOVA») просто проходите. Перепрыгнув через провал, вы должны будете прыгать по плитам с буквами так, чтобы повторить эту надпись. Если ошибетесь и прыгнете не на ту плиту, то провалитесь через нее и потеряете жизнь. По плитам без букв можно ходить спокойно.

Пробравшись через это место, вы окажетесь возле широкой щели. Не прыгайте через нее, а просто идите вперед, и благополучно пройдете по воздуху. Если же попытаетесь прыгнуть, то провалитесь вниз.




После этого уровень будет завершен (босса на нем нет). Для завершения игры вам осталось правильно определить Святой Грааль. Не вдаваясь в подробности, укажу, что он — второй слева — (маленький темный кубок). Лишь взяв его, вы успешно завершите игру.

*Автор описания Сергей ПАВЛОВ*

# JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD

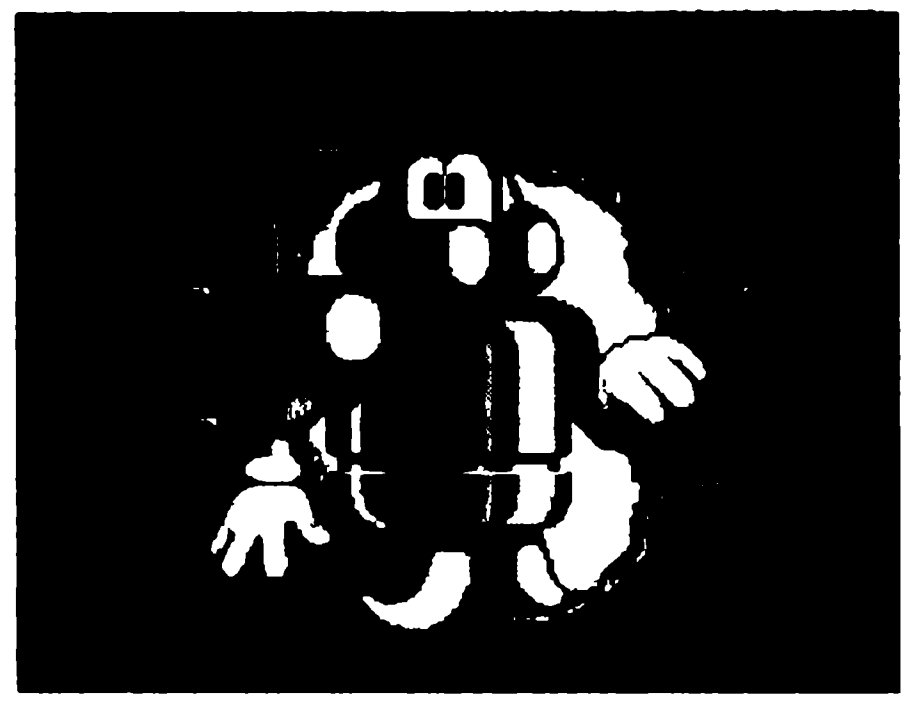
## ДЖЕЙМС ПОНД 2: ОПЕРАЦИЯ «РОБКОД»

***Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения***
***Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆***

***Очередной игровой шедевр от компании Electronic Arts на тему приключений бравого подводного суперагента. Игра хотя и весьма старая, но заслуживает пристального, на мой взгляд, внимания со стороны игрового мира. Этому должно способствовать хотя бы то, что из серии игр такого типа (Sonic, Desert Demolition, Aero the Acro-Bat, Zero the Kamikaze Squirrel) это – одна из самых великолепных, играть в нее – одно удовольствие. Напомню, что всего существует три части одного игросериала под общим названием James Pond, но ни одна из двух других не достигла такой популярности, как Операция «Робокод», выпущенная на рынок аж еще в 1991 году. Несомненно, за то время, что прошло со славного момента запуска ее первым геймером, к которому она попала в руки, игра достаточно поистрепалась и устарела, но, тем не менее, в серии наших книг еще не публиковалось ее полного описания, и сейчас мы надеемся исправить данную оплошность, а заодно и помочь вам вспомнить то, что еще не совсем забылось, и получить от игры истинное удовольствие.***

## Управление

Кнопки A, C – подъем
Кнопка B – прыжок
Кнопки A, C + ↑ – уцепиться за потолок,
↓ из этого положения – отцепиться



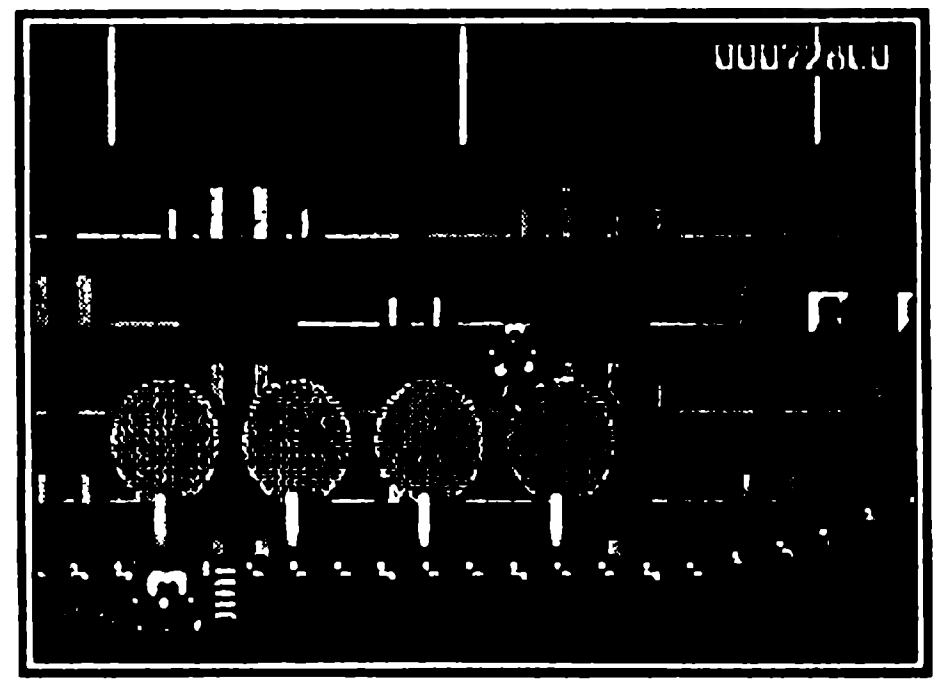
## Меню и загрузка

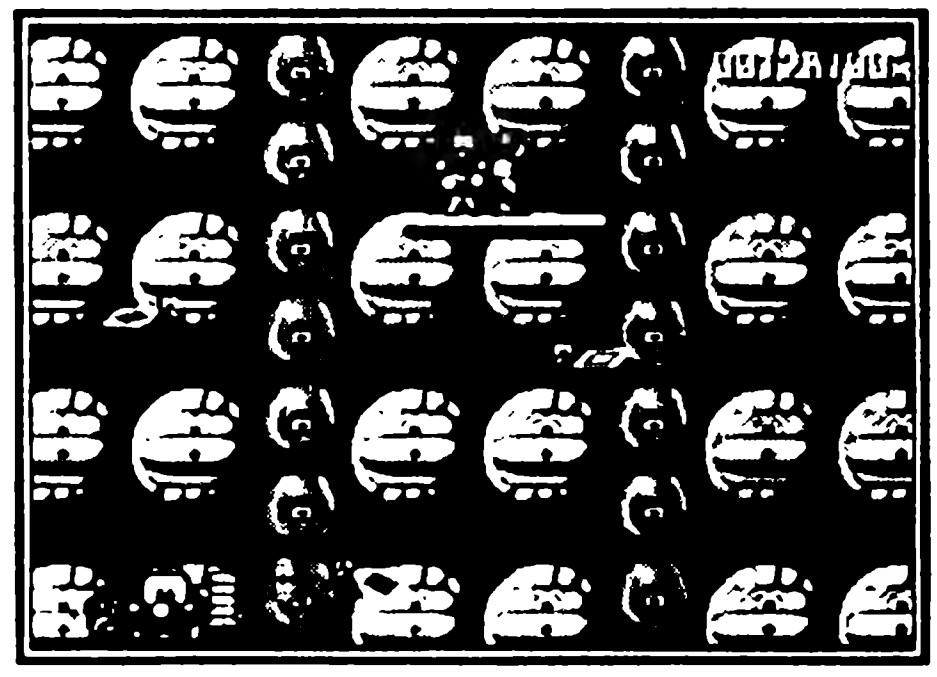
Хотя игра и является одной из самых захватывающих в своем жанре, но отличается весьма простым управлением как сама по себе, так и простым управлением героя. Загрузка из главного окна осуществляется элементарным нажатием кнопки «Start», причем безо всяких предупреждений сразу начинается игра. В процессе игры на экране отображены два параметра игрока: количество набранных очков в правом верхнем углу и количество энергии в левом нижнем. Вам даются на прохождение всего бесчисленного количества этапов три жизни, плюс два продолжения после полной смерти. Основной способ борьбы с врагами – прыгать им на головы либо другие части тела. С такими возможностями мы и начнем.

## Прохождение

### Уровень 1: Игровой Зал

После запуска игры вы окажетесь возле огромного замка, вдоль стены которого поднимаются лестницы. На каждой из них есть хотя бы одна дверь, ведущая в уровень игры, но на начальном этапе практически все они закрыты, за исключением двух в самом низу. В первую из них мы отправимся.

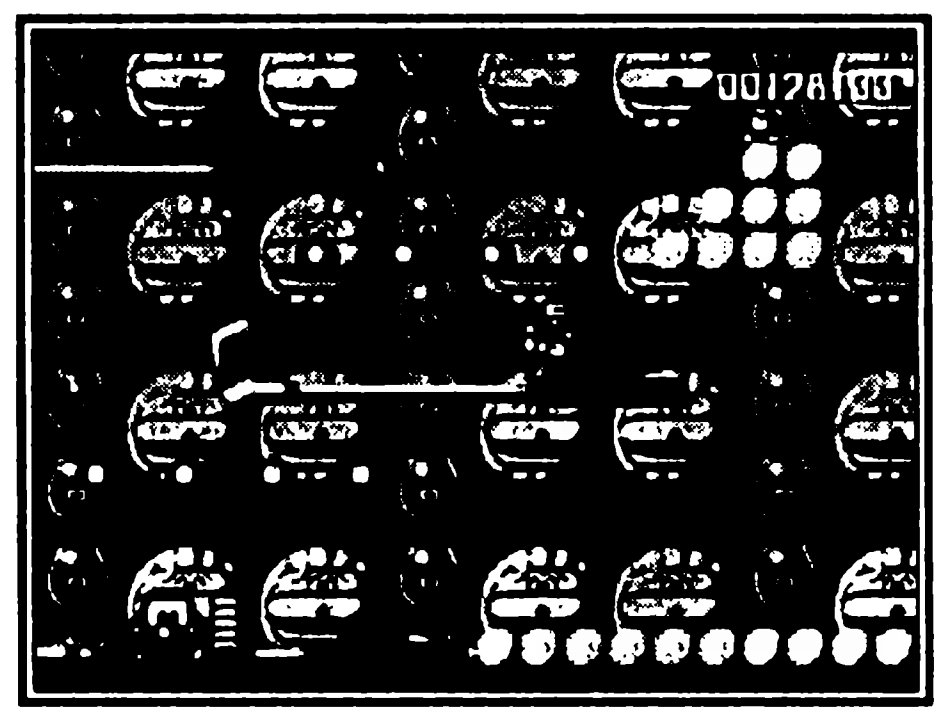




Начинается уровень с небольшого коридора. Если отойти сразу же немного назад (влево), то там вы найдете звездочку, взяв которую, добавите к своей энергии еще одно деление. Далее ваша дорога лежит направо, через коридор и ямы с колючками на дне. По мере движения не забывайте собирать призы, расположенные в самых замысловатых участках уровня. Дойдя до первой ямы, просто перепрыгните ее, но со второй этот номер уже не пройдет – вам нужно будет цепляться за потолок и в таком положении переползти на противоположную сторону, а оттуда вас через другую яму перевезет ковер-самолет (шутка – это всего лишь подвижная платформа, прогибающаяся под тяжестью героя и потому напоминающая ковер-самолет из мультфильма «Аладдин»). На берегу вы, успешно миновав ползающего там змея, можете подняться на второй этаж платформы и выбить там из кубиков, зависших над вами, призы. Не советую брать лишь бутылочку с ядом – она отнимет у вас одно из четырех делений энергии. Далее все время бегите вперед, собирая по пути призы, и таким образом придете к выходу во второй эпизод уровня. Кстати, не вздумайте разбивать два больших ящика в конце эпизода, зависшие в воздухе (синего цвета, со знаками вопроса на боках) – ничего, кроме еще одного врага, оттуда не выползет! Переход в новый эпизод произойдет только после того, как Понд подберет двух пингвинов возле столба-шлюза, который после этого включится и при приближении к нему сработает, перебросив героя во второй эпизод уровня.

В начале эпизода вы оказываетесь среди нагромождений теннисных шаров. Запрыгнув на шары, лежащие слева, вы найдете там курительную трубку (пятьсот очков как никак). Затем идите вперед до ямы с иголками на дне, возле которой из двух зависших кубиков выбейте по призу. Перепрыгнув первую яму, вы окажетесь возле следующей, но через нее прыжок уже не будет таким легким – игрушка, подпрыгивающая на иголках, не даст вам его сделать. У вас две возможности – дотянуться до потолка и переползти по его своду на другую сторону, либо перепрыгнуть игрушку в тот момент, когда она будет внизу. На противоположной стороне героя уже поджидают новые враги – надувные человечки, обойти которых, однако, не составит особого труда. Здесь из нескольких кубиков можно выбить звездочки, но учтите, что больше пяти делений энергии набирать нельзя. Дойдя до ямы, прикрытой уже знакомым вам «ковром-самолетом», осторожно переберитесь на другую сторону (как только вы это сделаете, на вас нападет надувная игрушка), где заберитесь, дабы не попадаться врагам на глаза, на деревья. На всякий случай: не берите приз, находящийся в ящике возле ямы, – это яд.

С края обрыва герою нужно прыгнуть на подвижную платформу, и когда она передвинется в крайне правое положение, перепрыгнуть на вторую. Если у вас достаточно храбрости, можете во время движения платформ попытаться собрать колокольчики, висящие под потолком. Добравшись до берега, постарайтесь забраться на деревья и без остановок перейти по ним в конец эпизода. Немного не доходя последней рощи, вы увидите зависшую под потолком платформу и приз над ней. Взять его можно только в том случае, если опустить платформу вниз с помощью кнопки, расположенной на платформе рядом.



После ее нажатия платформа, закрывающая приз, опустится, и герой сможет беспрепятственно (при помощи подъема) взять его. За рощей находится и пульт телепортации, но активируется он только тогда, когда вы найдете двух пингвинов. Первого обнаружить не составит труда – он сидит здесь же, рядом, но второй – вверху, на недосягаемой, на первый взгляд, высоте. Чтобы взять его, подойдите к кубику в углу комнаты и ударьте по нему. Из кубика выскочит пара ангельских крылышек, и нажимая кнопку B (прыжок), Понд без труда достигнет второго пингвина.

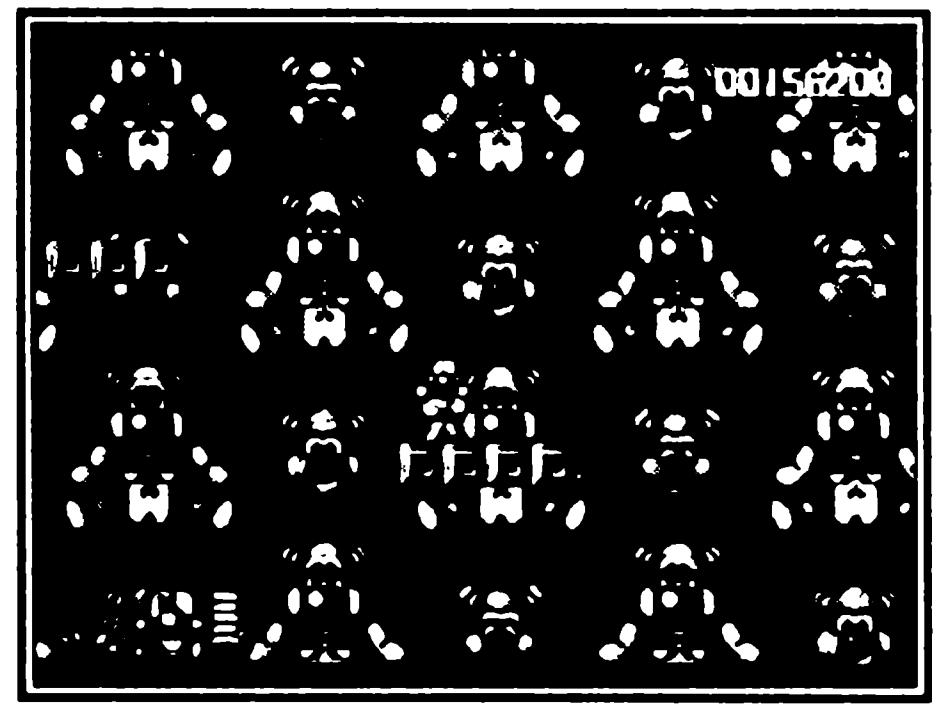
Продолжение уровня, третий эпизод, вносит небольшое разнообразие в уже поднадоевшую легкость игры в первую очередь обилием врагов, пусть и не столь разнообразных, но берущих количеством. Основное препятствие в этой комнате – карточные птицы, встречающиеся на каждом шагу. Оказавшись в эпизоде, сразу же начинайте движение вперед, не заботясь о защите, так как на довольно протяженном участке вы не встретите никакого сопротивления, и лишь дойдя до спортивной штанги, увидите за ней змею. Убивать ее не стоит, если, конечно, это не доставляет вам садистского удовольствия, ваш путь лежит наверх, где, оказавшись в правом углу комнаты, Понд должен разбить большой ящик с вопросительными знаками на обертке. Из ящика выскочит самолет, в который вы сможете забраться с помощью прыжка. Управление этого подвижного средства осуществляется с помощью кнопок направления и кнопки B (прыжок), после нажатия которой самолет взмывает в воздух. Поэкспериментировав немного в роли летчика, отправляйтесь в левый угол комнаты и, перелетев через заграждение из синих кубов, летите все время вверху, пока не достигнете второго такого же заграждения. Возле него спуститесь вниз и подберите двух пингвинов, а также призы, находящиеся там, и вернитесь немного назад, туда, где вы, наверное, заметили столбик переходного шлюза. Поравнявшись с ним, поднимитесь вверх так, чтобы в случае десантирования не пролететь мимо, и нажмите кнопку C. Таким образом вы выпрыгнете из самолета и окажетесь возле перехода в следующий, заключительный эпизод. Здесь герою не придется делать ничего, кроме того, чтобы собирать призы. На этом первый уровень заканчивается.

## Уровень 2: Мягкая игрушка

За дверью второго уровня скрывается огромное количество мягких игрушек, наличие которых, однако, не мешает игрушкам твердым на вас нападать. Здесь есть уже

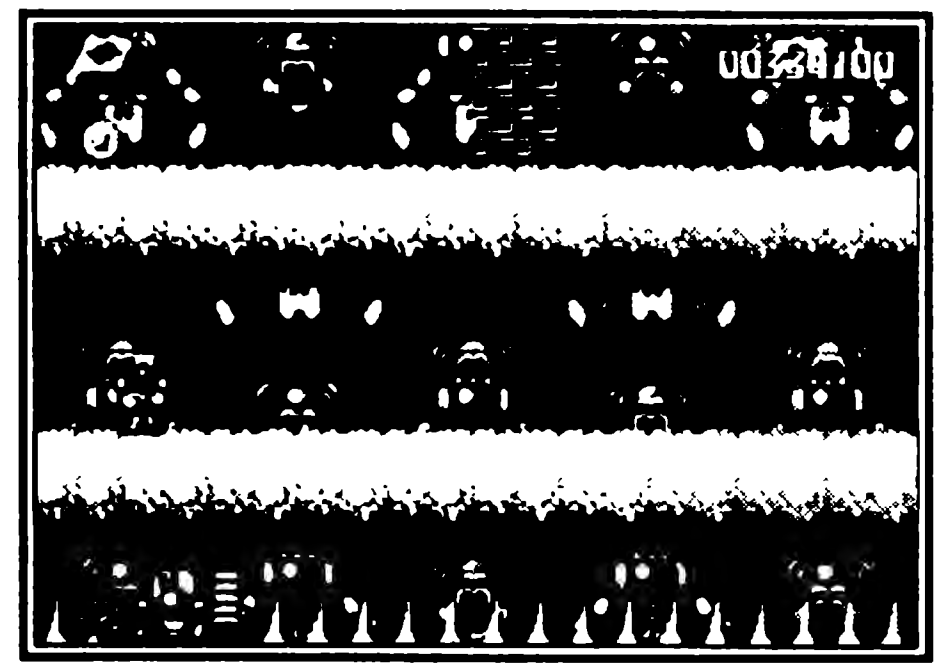
знакомые вам по первому уровню враги – змеи и птицы-карты, есть и новые, но не такие многочисленные игрушки-роботы.

В начале первого эпизода вы оказываетесь в глубоком овраге, выход из которого слева преградили бегемоты, построившись пирамидой, а справа – высокая ступенчатая стена. Взберитесь по ней на самый верх, обходя надоедливых птиц, и таким же образом с противоположной стороны спуститесь вниз. Если делать это, не отходя от ступенек, то внизу герой набредет на проход в пирамиде, ведущий в потайную комнату с призами. Жаль, но кроме призов там обитает еще и игрушечный паровоз, которого нужно убить, чтобы забрать призы. Сделав это, снова поднимитесь на вершину пирамиды и перепрыгните с нее на платформу, зависшую в воздухе слева от вас. Как только вы станете на нее, платформа начнет двигаться по вертикали, и вы сможете перебраться на следующую, а затем на еще одну, и последнюю, которая привезет вас к вершине пирамиды из бегемотов, ту, что сначала нельзя было преодолеть. Став на нее, поднимитесь вверх с помощью кнопки A или C и уцепитесь за потолок. Собрав призы, из этого места по небольшим островкам плюша переберитесь на другую сторону комнаты. Здесь вы найдете два люка, ведущие вниз. Один из них, крайний справа, открывает маленькую комнатку с призами, на дне которой ходит робот, а первый, крайний слева, – дорогу к переходу во второй эпизод. Спустившись через него до самого низа, пройдите немного вправо и подберите призы (будьте внимательны! Один из них – яд, а второй, особенно ценный, находится на потолке), затем вернитесь и подойдите к столбу.

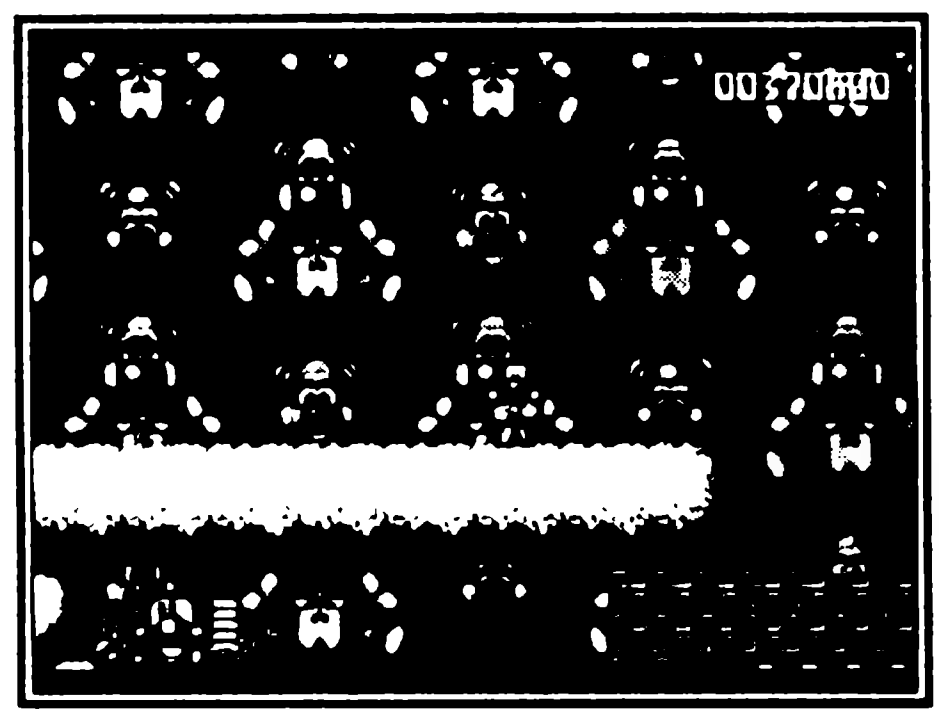



Второй эпизод – явно для любителей попутешествовать, ведь в нем аж несколько путей, позволяющих перейти в следующий этап. Скажу лишь, что самая короткая дорога – идти все время прямо, есть также возможность подняться наверх и пробежаться в поисках призов по второму этажу, можно попутешествовать и по низу (только не суйтесь сгоряча в те люки, которые по краям ограничены красно-желтыми полосами, потому что на дне их находятся иглы). В крайнем правом углу комнаты вы как всегда найдете столбик перехода.

Последний эпизод этого уровня представляет из себя небольшой запутанный лабиринт, где герою придется пробираться, несмотря на назойливость врагов, к выходу через многочисленные препятствия. Ими (то есть основными) здесь являются пушки, в огромном количестве расположенные повсюду. По сути, кроме них, ничего сложного в эпизоде нет, и пройти его можно без особого труда.

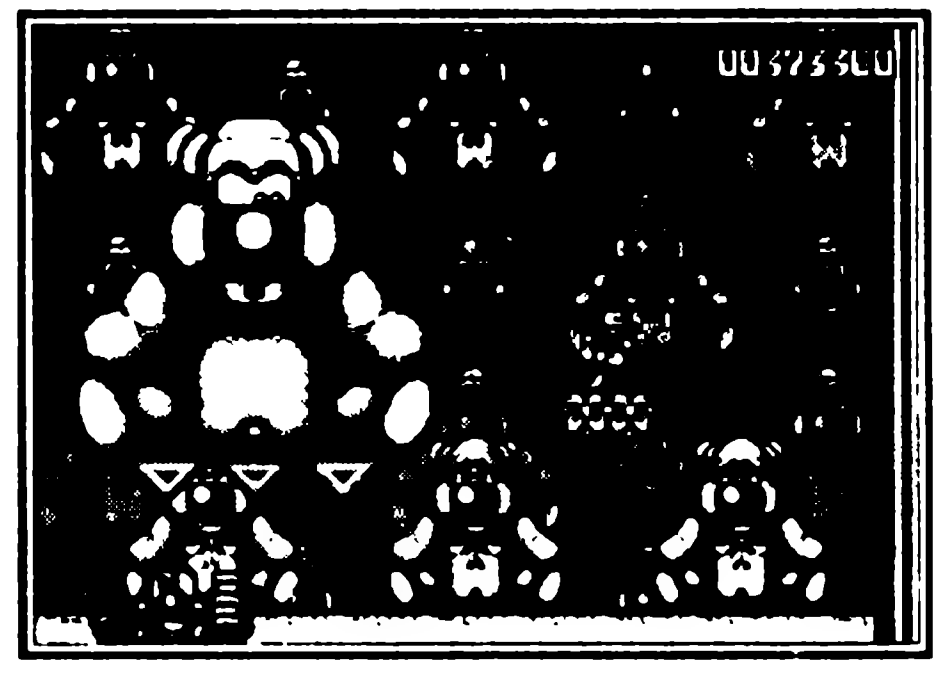


## JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD



Итак, начинается игра в левом углу комнаты, заполненной плюшевыми перегородками, такими, как вы видели в первом эпизоде уровня, которые можно без труда преодолевать, так как они проницаемы. В начале эпизода Понд стоит в узком коридоре, и над ним и впереди него есть пустое пространство. Идти вперед не следует, поэтому в самом начале запрыгните вверх на один этаж. Кстати, завидев там летящую на вас птицу-карту, не пытайтесь подпрыгнуть по инерции еще раз, потому что в том случае, если вы останетесь на месте, она не причинит вам никакого вреда. Подобрав здесь монету, таким же образом поднимитесь еще выше и, оказавшись на верхнем этаже, подпрыгните и заберите в качестве приза перстень под потолком, после чего ваш путь лежит вперед. Двигайтесь аккуратно, не спеша, так как через несколько мгновений на вас вылетят две птицы. Они двигаются на разной высоте, и одна немного отстает от второй, поэтому, перепрыгнув первую, вы можете пробежать под второй и идти дальше. Но будьте внимательны! На противоположной стене, которой вы в данный момент пытаетесь достигнуть, укреплены несколько пушек, и верхняя из них непосредственно угрожает вам в то время, как герой двигается вперед. Для того, чтобы не попасть под снаряд, будьте предельно осторожны и, как только увидите летящий на вас предмет, подпрыгните. Оказавшись вне досягаемости верхней пушки, осмотритесь, так как вам необходимо теперь спуститься по узкому колодцу, напичканному пушками, вниз. Заметьте, что в тот промежуток времени, что проходит между двумя выстрелами одной пушки, есть реальная возможность пройти мимо нее и спуститься на этаж ниже. Таким образом, вы преодолеете еще две пушки и снова поднимитесь на несколько этажей вверх. С верхнего этажа вы проделаете примерно тот же путь, что и минуту назад, с тем только отличием, что пушки во втором колодце расположены не возле нижней ступени, а возле верхней, что значительно упрощает дело. Затем, пройдя немного вперед, вы достигнете крайней правой стены комнаты и, спустившись мимо еще двух пушек вниз, сможете телепортироваться.

**Босс 1: Плюшевый медведь**

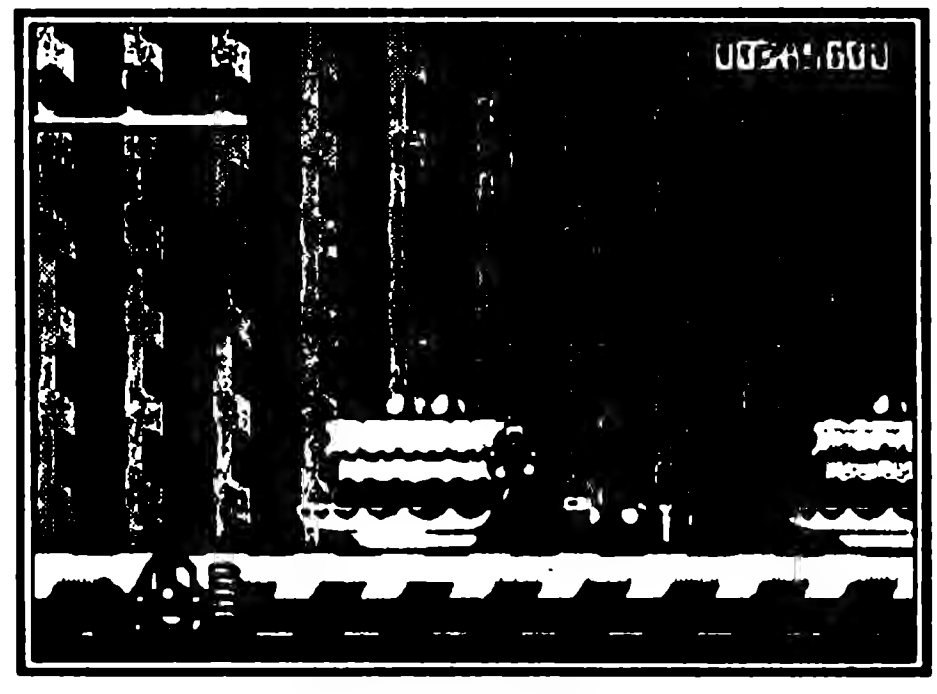


Третья дверь — это логическое завершение первых двух уровней, то есть поединок с первым боссом — плюшевой игрушкой. Тактика борьбы с ней, то есть с ним (это плюшевый медведь), весьма проста. Игрушка появляется под потолком в том месте, куда через несколько мгновений опустится с большой скоростью. Таким образом, увидев, где находится враг, можно отойти в сторону и избежать удара. На уровне невысокого прыжка над вами находятся две платформы, по одной на

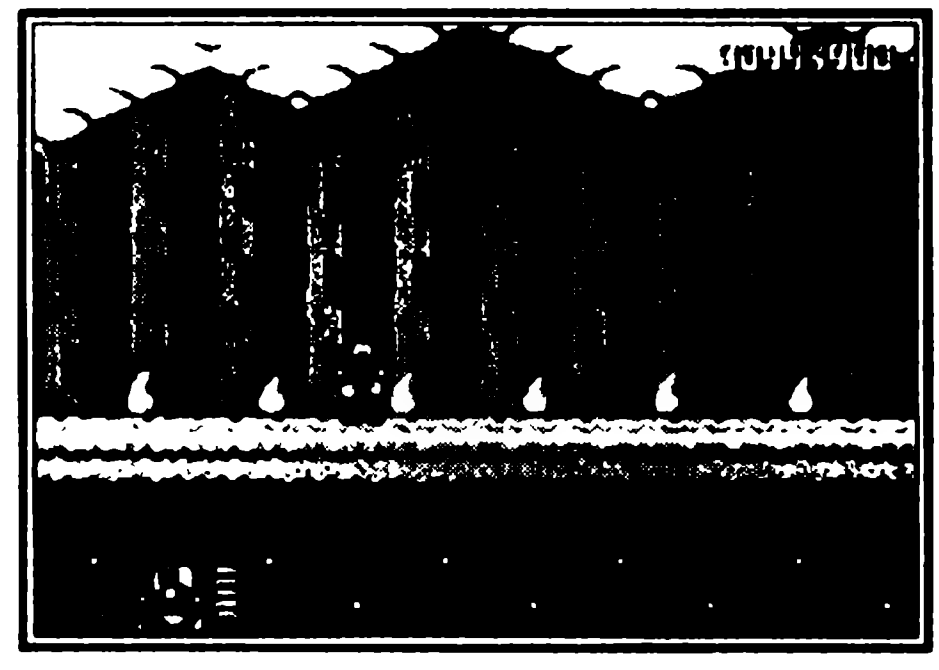
равном расстоянии от центра комнаты. Как только вы увидели, где на сей раз появится игрушка, переместитесь в противоположный угол комнаты и запрыгните на безопасную платформу. Когда же медведь опустится вниз и на несколько мгновений замрет там, прыгайте ему на голову. Не особо опасайтесь насчет того, что он может в это время задеть вас, так как при том условии, что герой подпрыгнет достаточно высоко и попадет на голову врагу, медведь не причинит ему вреда.

## Уровень 3: Холодильная камера

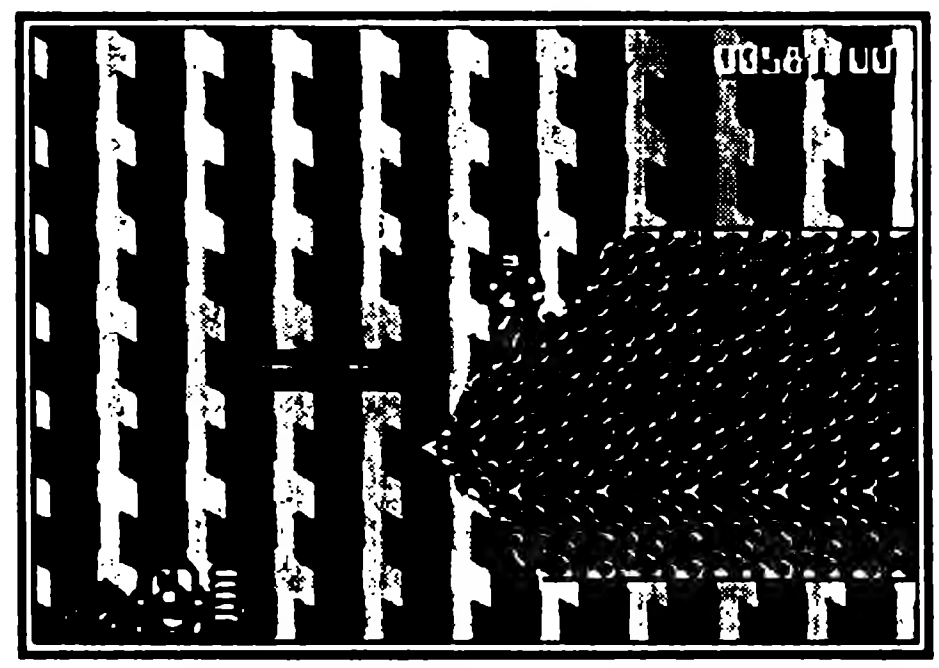
В этом уровне, после путешествия по комфортабельной игровой комнате мы попадаем внутрь самого настоящего холодильника, доверху напичканного едой и льдом. И интерьер подстать месту: на смену игрушкам приходят пирожные и части сервировки стола – ложечки, блюдца и чашки. Во втором эпизоде Понду придется пробираться по узким ледяным лабиринтам, а пока основное его препятствие – враги в виде гусениц и игрушек-роботов.



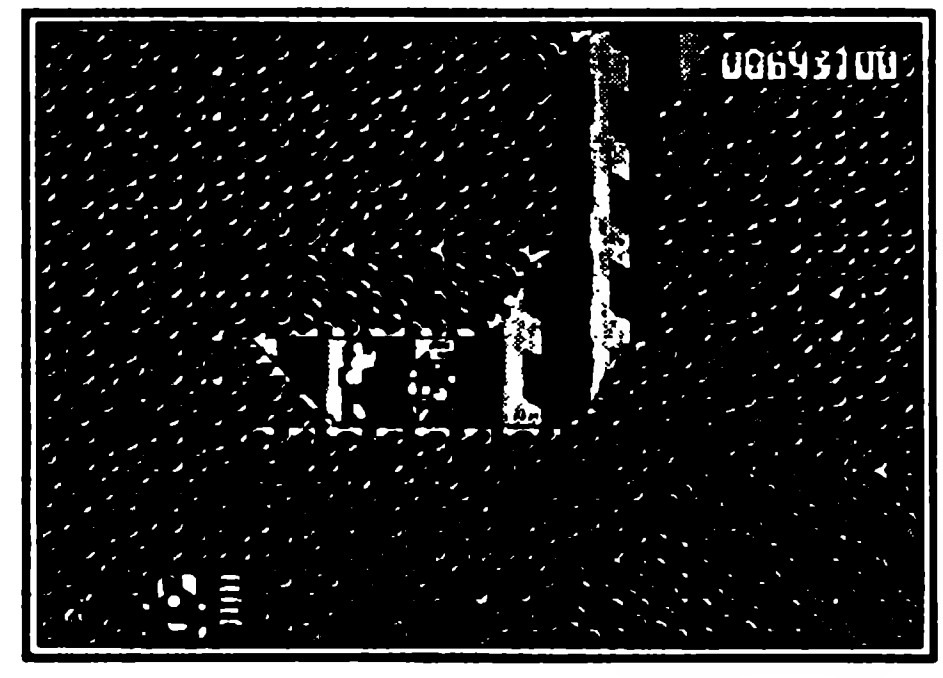
Начав игру, вы окажетесь в углу комнаты и сразу же увидите первые естественные препятствия: пирожное на блюдце впереди вас и чайную ложечку под потолком, на которой расположены три приза. Заберитесь сначала на пирожное, а с него запрыгните на ложку, чтобы взять призы. Вернувшись обратно, оцените первого врага, который встретился у вас на пути, – гусеницу, которая ползает в пространстве между двумя блюдцами. Прыгнув на нее два раза, в случае удачного попадания вы сможете уничтожить насекомое. В принципе, прыгать два раза нет необходимости: попав первый раз на середину туловища, не смещайтесь в сторону, и таким образом сможете опуститься на нее еще раз. Потом пройдите вперед до следующего препятствия в виде пирога со свечками (по дороге уничтожив еще одну гусеницу), по которому ходит взад-вперед робот. Станьте на краю пирога и в тот момент, когда игрушка подойдет к вам, прыгните на нее. Особо удачливые могут постараться убить недруга с первого раза, метко упав на него дважды. И еще один фокус: призы, которые лежат на ложечках, но недосягаемы в силу своей высоты, можно брать с помощью удлинения туловища в тот момент, когда гусеница, обосновавшаяся там, отойдет в сторону. Итак, убив первого робота, снова ступайте вперед и достигните еще одного пирога, по которому также разгуливает игрушка. Препятствие в этот раз немного посложней: над пирогом летают птицы-карты, и подпрыгивать на нем, не под-



вергая себя опасности, можно, только стоя на самом его краю. Спрыгнув с этого пирога вниз, вы, сколько-то пройдя вперед, подойдете к еще одному пирогу, но поменьше. Если у вас есть желание заработать бонус, попробуйте проделать следующее. Разделавшись с игрушкой, которая бродит по нему, станьте с правой стороны от пирога и наблюдайте за тем местом, где начинается серия блюдец. Как только над ними появятся птицы и повернут в противоположную сторону, прыгните на блюдца и бегите, не отставая, вслед за картами, пока навстречу вам не появятся новые. Когда это произойдет, быстро убегайте назад и спрыгните на пирог, но сделайте это так, чтобы птицы, преследующие вас, всегда были в поле вашего внимания. После того, как эта группа птиц развернется и улетит, запрыгните снова на блюдце и, пройдя немного вперед и увидев еще одну группу птиц, вернитесь тем же путем назад. Как только этот косяк развернется, следуйте за ним, отпуская его немного вперед. До того, как вы встретитесь с очередным косяком карт, у вас будет возможность подобрать в качестве приза крылья, находящиеся примерно посередине платформы из блюдец. После этого вернитесь назад и с крыльями уже идите под блюдцами. В углу комнаты подберите всех пингвинов (четыре) и призы, но не подходите к тому телепортатору, что стоит внизу: вверху есть еще один, охраняемый птицей. Обманув ее, вы подберете призы, которые лежат на верхней платформе, и телепортируйтесь в уровень-приз. Что делать там, вам, думаю, объяснять не стоит.



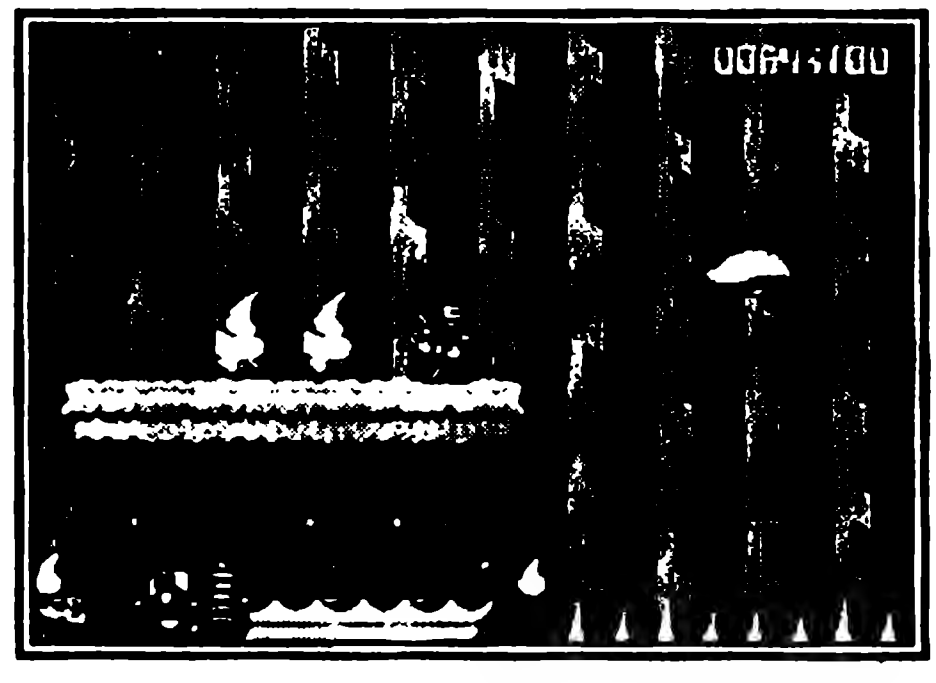
Второй эпизод уровня заводит нас в самую холодную часть камеры — морозилку, стены которой сплошь покрыты наростами льда, вследствие чего становится чрезвычайно трудно передвигаться по скользкому полу и приходится напрячь все свое внимание и осторожность, чтобы не напороться не вовремя на врага, потеряв к тому же еще равновесие. Оказавшись в эпизоде, вы увидите перед собой узкий ледяной коридор и, пройдя немного вперед по нему, наткнетесь на первых врагов — надувных игрушек голубого цвета, прогуливающихся из стороны в сторону. Обойти их без особых проблем можно, если, поймав момент, когда пузырь начнет к вам приближаться, стать на вершине одного из холмиков и, в тот момент, когда игрушка максимально приблизится, перепрыгнуть через нее. Обойдя таким образом (либо уничтожив) два пузыря, вы выйдете к пирогу, по которому бродит игрушка-робот. Убейте ее и проделайте такую вещь: станьте примерно на середину пирога и с помощью удлинения туловища поднимитесь вверх. Таким образом, вы сможете достигнуть проема в потолке, над которым располагается небольшая комнатка с призами. Попав в



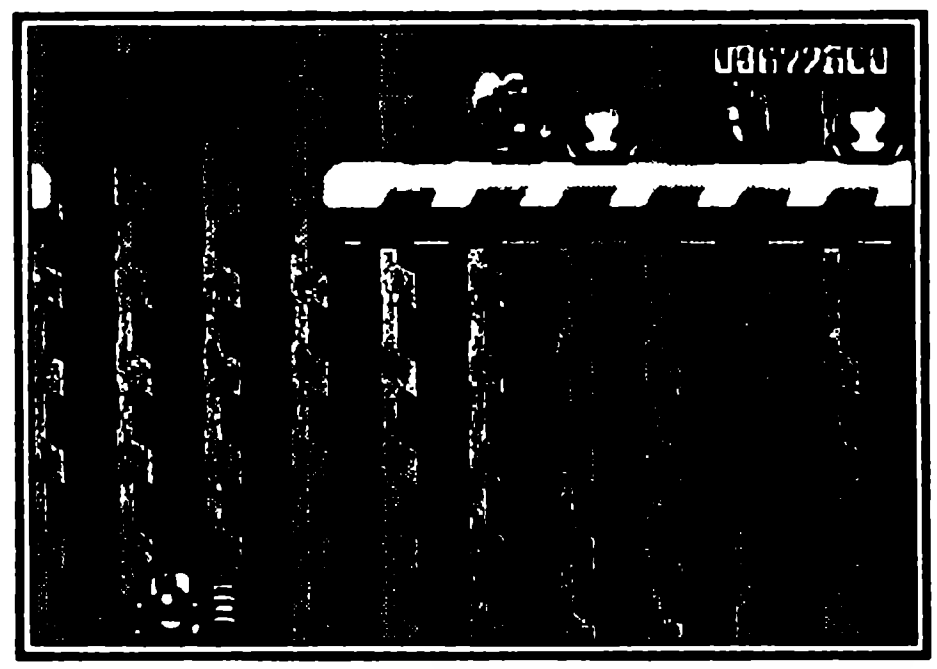
нее, соберите сначала все призы по правую сторону от входа, а только потом – слева и последним возьмите приз, находящийся на верхней платформе, так как он есть ни что иное, как ваша неуязвимость на некоторое время. Как только вы завладеете ею, герой получает неуязвимый панцирь, и с этого момента и до окончания его действия (когда неуязвимость закончится, заметить просто: во время действия панциря вокруг Понда вьются звездочки или что-то похожее на них) ему можно беспрепятственно преодолевать любых врагов. Спуститесь вниз и бегите вперед по ледяному коридору, пока не встретите на пути белую бочку с надписью «ICING» (заморозка). Если в нее спуститься, перед вами откроется еще один уровень-бонус, где можно набрать несколько тысяч дополнительных очков, если же вы не хотите терять на это время (впрочем, советую вам все же его потратить, так как особо трудного впереди ничего не предвидится), перепрыгните бочку и, став немного поодаль от нее, с помощью удлинения своего туловища снова поднимитесь вверх, чтобы попасть в новую комнату, которая, на этот раз, является выходом и продолжением эпизода. Соберите все призы в ней и двигайтесь направо через коричневую плитку шоколада. Выйдя к ее правой границе, герой увидит перед собой три возможные дороги, расположенные на параллельных прямых. Учтите, что, лишь пойдя по верхней из них, вы не встретите на пути никаких врагов, на двух же нижних вас беспрерывно будут атаковать роботы-игрушки. Финалом дороги будет тупик со столбиком телепортации.

Третий эпизод уровня условно можно назвать «путешествие внутри пирога». Он представляет собой весьма запутанный лабиринт, и думаю, с первого раза и без подсказки вы не сможете сами найти из него выход. Врагов в нем почти нет, но вам придется весьма поусердствовать, чтобы не свалиться в какую-нибудь яму с иглами и закончить там свою игру.

Итак, появившись в левом углу внутрипирожного хода, двигайтесь направо и, перепрыгнув две ямы с колючками, не спеша подойдите к третьей . Будьте осторожны, так как излишняя скорость при разгоне грозит вам падением в пропасть. Лучшее средство для остановки при излишней скорости – подпрыгнуть и отпустить кнопку направления. Через открывшуюся вам пропасть перебраться можно лишь с помощью передвижных платформ, расположенных в воздухе над ямой. Перепрыгивая с одной на другую, вы доберетесь до противоположного берега и попадете в узкий коридор. Он постепенно приведет героя к еще одной огромной яме, над которой уже движется (предыдущие не двигались с места, пока вы на них не становились) плитка шоколада. Становиться на нее не обязательно, достаточно лишь совершить затяжной прыжок с левого края пропасти к правому, чтобы оказаться в месте назначения. Попав туда, не спешите уходить: под выступом земли, на котором вы в данный момент стоите, находится еще один, и если с помощью прыжков подойти к краю пирога, можно сойти вниз, на плитку шоколада, укрепленную на краю нижнего выступа, а с нее – попасть в небольшую комнатку, где лежат несколько призов.

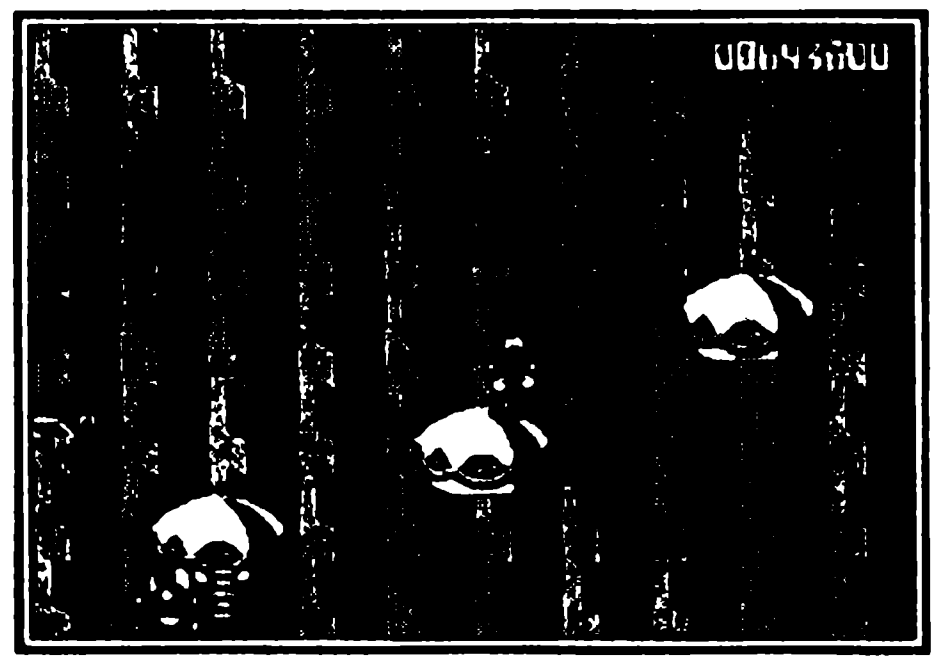


На выходе из комнаты будьте предельно осторожны и не спешите попасть на плитку, а передвигайтесь маленькими прыжками, чтобы не разогнаться и не упасть из-за этого в пропасть (поверьте, выбраться из нее вы уже не сможете). Став на шоколад, расположитесь так, чтобы быть на одном из кубиков, возвышающихся над общим уровнем плитки, и с него запрыгните на выступ над вами. Дальнейший ваш путь лежит вправо по коридору. Боясь показаться назойливым, снова попрошу вас не спешить и передвигаться небольшими отрезками, а лучше прыжками. Ям впереди нет, но вы запросто можете попасть в ловушку, в результате которой снова окажетесь в начале эпизода. Когда вы станете спускаться по длинной наклонной поверхности, особо старайтесь идти помедленней и, увидев работающий столбик телепорта, не подходите к нему (это и есть описанная выше ловушка, и попав в нее, вы будете отброшены к самому началу эпизода). Вместо этого заметьте маленькую пирамидку над столбиком и постарайтесь запрыгнуть на нее — это лифт, который подымет героя на второй этаж пирога, а оттуда уже рукой подать до выхода. Оказавшись на втором этаже, идите вперед и, дойдя до развилки дорог, одна из которых ведет вверх, а вторая — вниз, выберите, что вам сейчас необходимо. Дорога вверх ведет в обширную комнату, попав в которую, вы сможете набрать дополнительное количество очков, но подвергнете себя определенной опасности. Скажу лишь, что вам практически все время придется передвигаться по плиткам шоколада и чайным ложечкам, зависшим над пропастью с колючками на дне. Дорога вниз — прямой путь к телепортационному столбику.

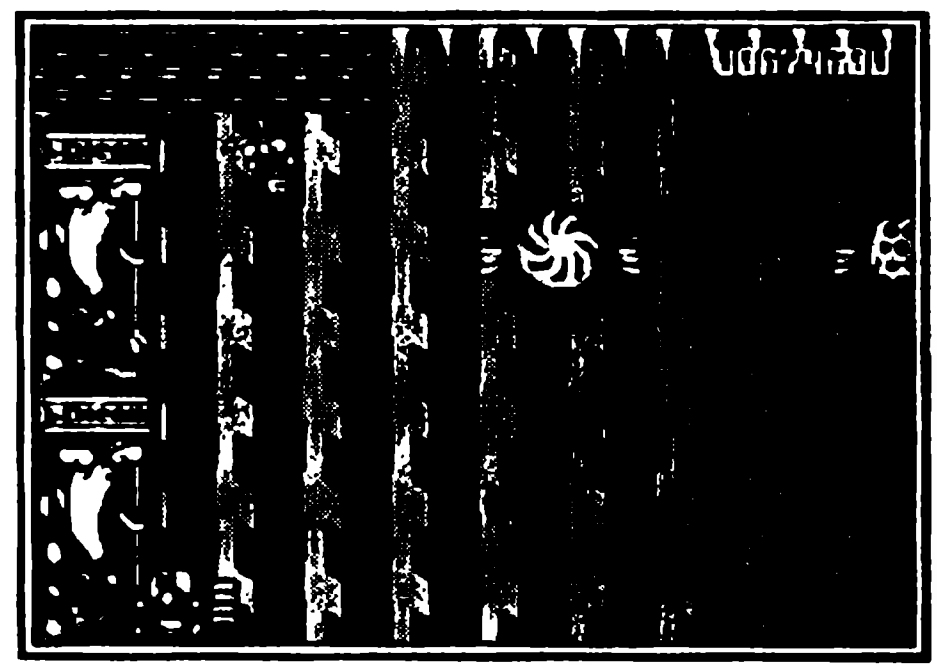


Предпоследний эпизод уровня усложняется тем, что теперь вам придется практически все время находиться в воздухе, то есть прыгать с уступа на уступ, чтобы придти к финалу. Выступами и всяческими платформами теперь выступают пирожные, кусочки крема и зефира, а основные враги здесь — птицы-карты (надо сказать, весьма надоедливые!).

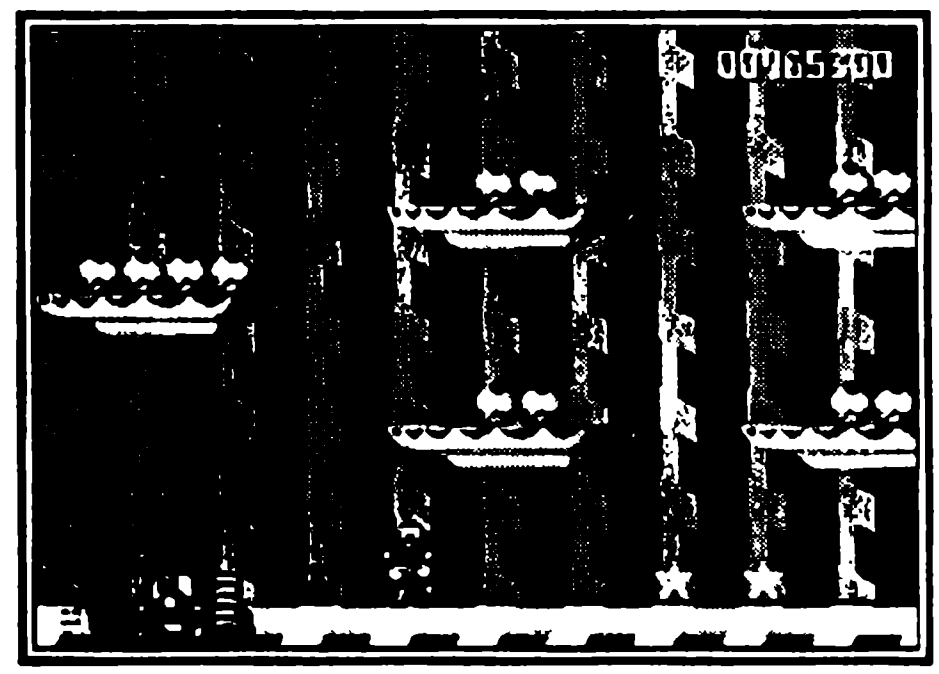
Начинается эпизод на одном из тортов, с него вам предстоит сначала немного передвинуться направо, прежде чем отправиться в воздушное пространство. При помощи подвижных платформ или собственной прыгучести переберитесь на два пирога вправо (надо сказать, что поймать платформу будет весьма сложно, так как она имеет маленький размер, а вот прыжок — весьма реальное действие, но тут надо использовать всю свою прыгучесть, чтобы достигнуть края следующего пирога), и справа от последнего из них вы увидите поднимающуюся вверх цепочку кремовых завитков, по которым герою нужно взбираться.



Забравшись на верхний из них, герой увидит над собой пирожное справа и зефир слева, между ними находится приз – зонтик (он позволяет использовать замедление при падении, но каждый зонтик – только один раз). Дабы вы не сильно мучались, подскажу, что зонтик вам брать сейчас вовсе не обязательно, поэтому прыгайте влево на зефир (но не попадитесь птице, что летает между платформами), а с него – далее влево по таким же точно пирожным, и до тех пор, пока не достигнете зефира, над которым передвигается кусочек крема. Слева от вас находится еще одна платформа в виде пирожного, над которой завис ящик с призом (это зонтик), но скакать туда я не советую, лучше сразу запрыгнуть на перевозчика (крем) и с него – на зефир уровнем выше. Сразу прыгать не стоит, так как над вами летает птица, и лучше будет, если вы дождетесь ее появления в поле зрения героя, и лишь пропустив ее, перепрыгните на нужное вам место. Далее следуйте вперед (направо) по зефирам, пока не достигнете еще одного угла комнаты, где находится пирожное и два приза на нем и над ним (оба – зонтики). Аналогичный совет: если не хотите снова взбираться снизу доверху, не перепрыгивайте на пирожное, а с зефира сразу запрыгните на передвигающийся кусочек крема, что завис у вас над головой. Следующие ваши действия в точности будут копировать уже проделанные ранее – перепрыгивайте с зефира на зефир и перемещайтесь таким образом из одного угла комнаты в другой, пока в одном из них не достигнете места, где ваше удовольствие резко оборвется: в правом углу комнаты на два этажа выше (условно говоря) методы ведения игры значительно усложняются. Вам теперь придется скакать не по зефирам, а по передвигающимся кусочкам крема, которые намного меньше по размеру, чем предыдущие платформы. Таким образом, вы вскоре доберетесь до твердой поверхности. В конце дорожки из крема герой попадет на пирожное, где сможет подобрать зонтик (он пригодится ему чуть позже). После запрыгните на выступ и отметьтесь на столбике с изображением Понда (из него вам потом можно будет появиться снова, если вдруг умрете). Затем станьте на левом краю платформы и с помощью удлинения туловища поднимитесь немного вверх, делая это урывками, чтобы не пострадать от птиц, летающих сверху. Как только та птица, которая летает под самым потолком, двинется вправо, уцепитесь за перекрытие и тут же нажмите кнопку ВНИЗ, чтобы отцепиться и начать падать вниз. Так как у вас есть зонтик, то сразу вы не упадете и сможете плавно опуститься на пирожное, подвешенное в воздухе, а уж с него перебраться на пирог.



Спрыгнув с пирога вниз, соберите все призы, спрятанные в кубиках, в том числе и две пары крыльев. Овладев ими, вы должны подняться вверх, чтобы с их помощью забраться в нужное место. Здесь вас ожидает довольно-таки трудное препятствие, а именно – армада птиц, атакующих героя со всех сторон. Выходы с этажей находятся в противоположных углах комнат, и, таким образом, вылетев справа, вам нужно двигаться в левую сторону, хотя на первый раз это правило не распространяется. Последний этаж, где находится телепортационный столбик, находится примерно посередине комнаты в самом ее верху. Собрав там четырех пингвинов, вы сможете перейти в следующий этап.



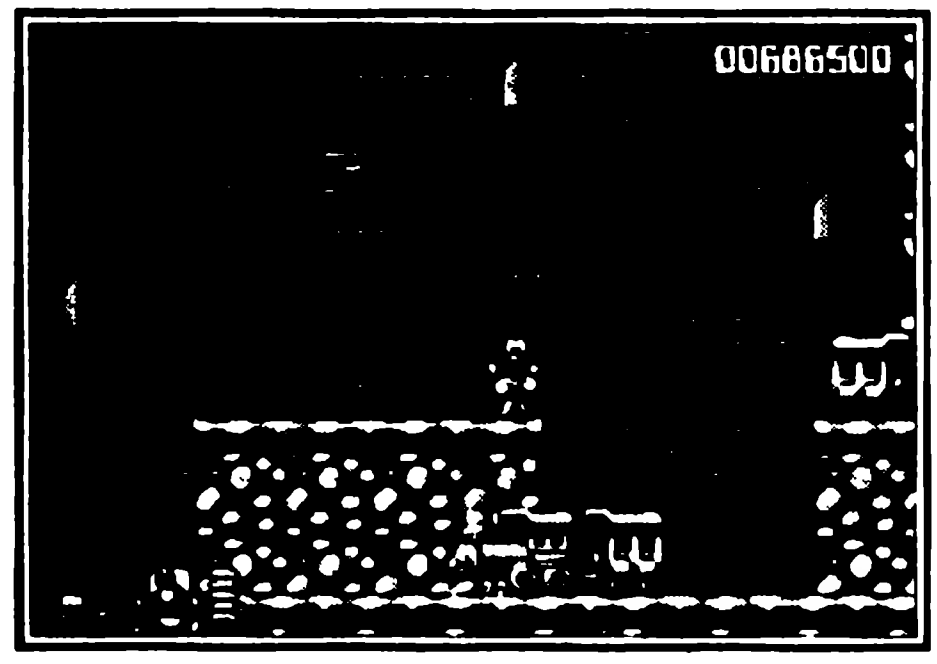

Чтобы попасть в последний эпизод уровня, вам нужно решить небольшую задачку. Но, обладая подсказкой, вы без труда справитесь и с ней. Перед тем, как отправиться в последний этап уровня, герой попадет в комнату, где установлены три телепортационных столбика. Кроме этого, в ней вы сможете подобрать два приза (маленькие пингвины) и встретите нового врага – игрушку-человечка. Перепрыгните оба первых столбика и подойдите к третьему. Если внимательно присмотреться, то можно увидеть, что за ним находится коридор, ведущий вниз. Перепрыгните столб так, чтобы упасть в него [коридор], и только тогда окажетесь в следующем эпизоде.

В принципе, никакой сложности в этом эпизоде нет, если не считать его необычности: герой будет путешествовать вниз головой. То есть он-то как раз будет в нормальном положении, но вот экран перевернут настолько, что кажется, будто Понд бегает по потолку. Врагов здесь нет, поэтому вам всего лишь нужно добраться до противоположной стороны комнаты, что мы и сделаем.

С помощью прыжка передвигайтесь по конфетам, являющимся своего рода мостиками над (или под?) пропастью, и в итоге, пройдя три больших ямы с колючками, вы дойдете до тупика, в котором и находится телепорт и пингвины (три), позволяющие его запустить.

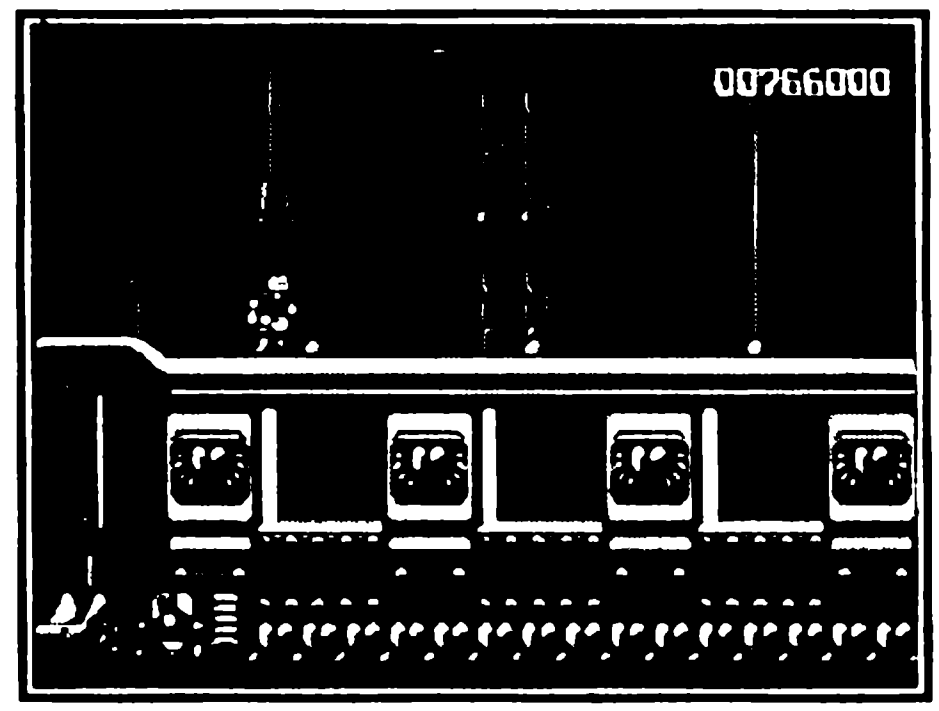
## Уровень 4: Рельсовая война

В этом уровне вам придется сражаться уже даже не с простыми детскими игрушками, а уже со своего рода боевой техникой, пусть даже в ее роли выступают всего лишь паровозы. Первый этап – это путешествие по открытой местности, где на вас будут нападать в основном паровозы, но есть и уже знакомые старые враги – птицы.

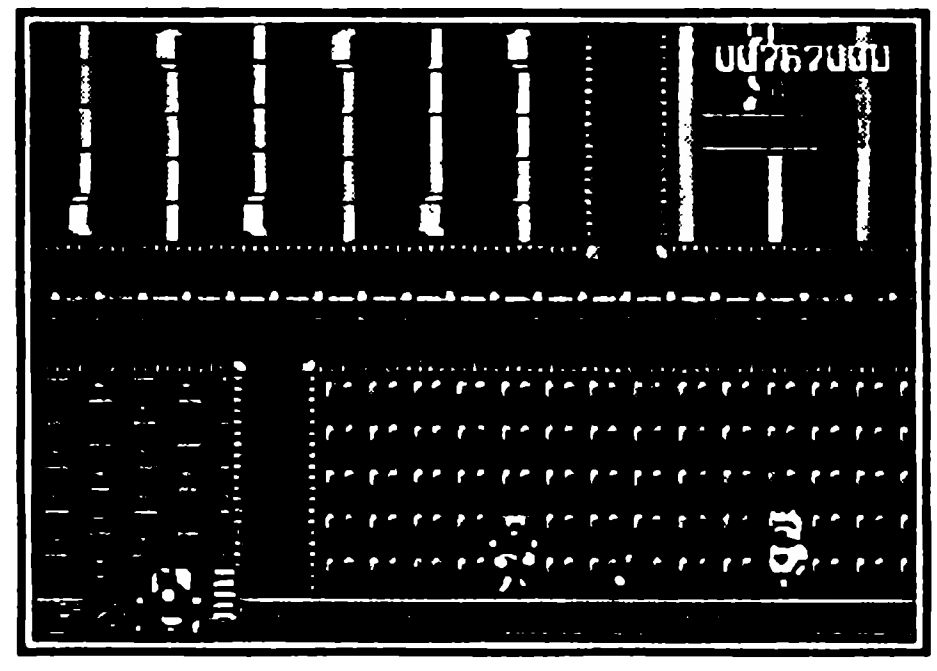



Начав игру, вы сразу заметите первого двигающегося на вас паровоза. Обратите внимание: над вами вверху находится ку-

бик, содержащий приз, но дотянуться до него нет возможности. Сделайте следующее: станьте под кубиком и, когда паровоз подъедет на максимально близкое безопасное расстояние, подпрыгните вверх, не смещаясь в стороны, так, чтобы приземлиться на врага, и, когда окажетесь на нем, нажмите кнопку прыжка – Понд подпрыгнет и откроет приз. То же самое (с помощью этого же паровоза, поэтому не уничтожайте его сразу) можно сделать и на противоположном краю платформы. Затем перепрыгните пропасть и на противоположном ее берегу запрыгните на верхнюю ступень, откуда
будет виден паровоз, разъезжающий по холму напротив. Как только он отъедет в другую сторону, перепрыгните на его место и, дождавшись его нового появления, подпрыгните на месте так, чтобы упасть на врага, когда он покажется из-за стены. Даже стоя на одном месте, вы сможете несколькими прыжками уничтожить его и двинуться дальше. А вот со вторым паровозом, действующим в такой же манере, придется немного попотеть: он двигается намного быстрее, чем предыдущий, поэтому тактика противоборства ему должна быть совершенно иная, если вам, конечно, не жаль своего времени. Когда паровоз начнет удаляться от вас, идите вслед за ним и, как только окажетесь на свободном пространстве, подпрыгните вверх, чтобы пропустить врага, который в это время двинется в обратный путь. Обойдя его, двигайтесь вперед неторопливыми шагами, так как у вас есть все возможности свалиться в пропасть, разогнавшись по наклонной плоскости. Перед пропастью станьте с помощью фиксирующего прыжка на ее край и совершите затяжной прыжок вправо, чтобы достигнуть противоположной стороны рва, где вам, скорее всего, сразу же придется еще раз подпрыгнуть, чтобы не попасть под колеса паровозу. С его помощью и помощью других паровозов подберите здесь и на следующих платформах все призы, спрятанные в кубиках и на перекладинах (здесь будьте осторожны, так как вверху вас подстерегают птицы), и переходите в следующий эпизод.

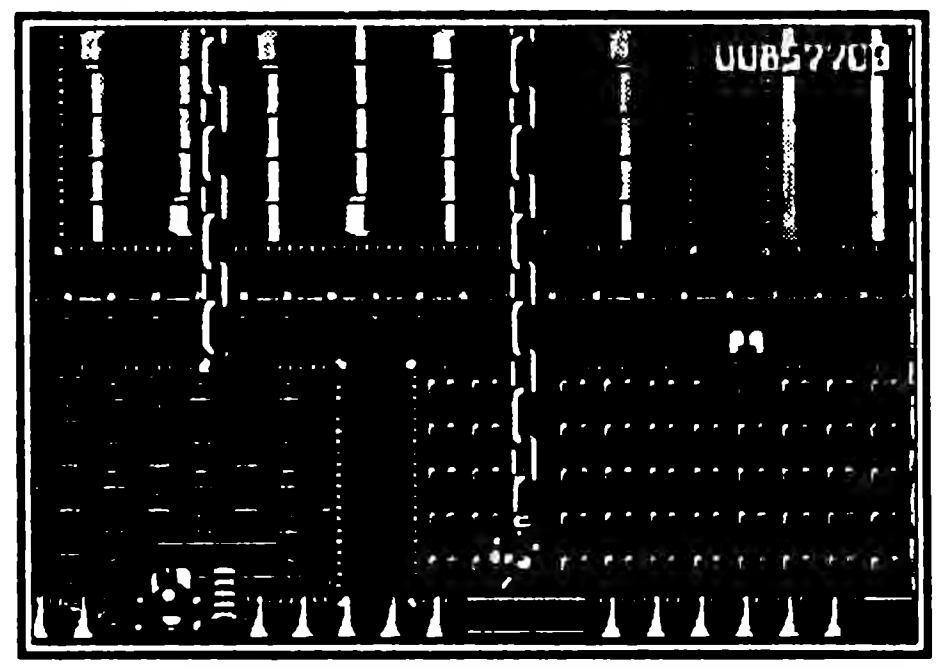



Второй эпизод уровня – путешествие на на сей раз настоящем поезде, где вас ждут новые враги – самолеты. Но основное препятствие здесь не они, а двигающийся экран, который практически не дает вам времени на раздумье, поэтому несколько советов здесь явно не повредят. Во-первых, не пытайтесь бороться с самолетами, лучше просто пропускайте их, подходя практически вплотную (в результате самолет снимется с места и пролетит над вами). Во-вторых, двигайтесь вперед без остановок, чтобы не застрять возле какого-нибудь препятствия, ну



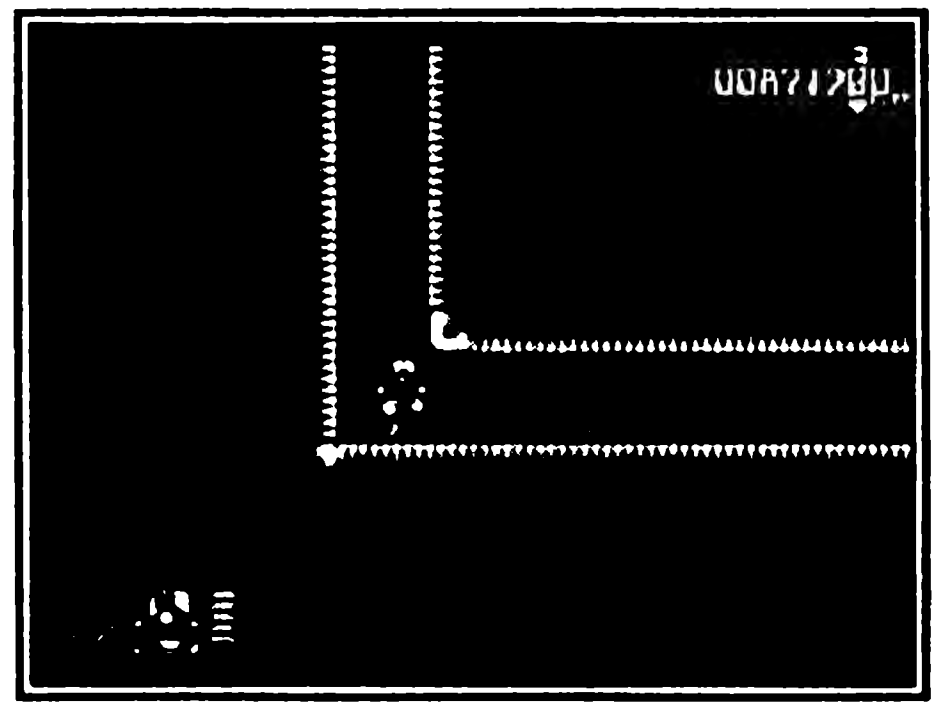
и в-третьих, просто не спешите, а относитесь к уровню, как к небольшому развлечению – на самом деле он очень простой, и пугаться его не стоит.

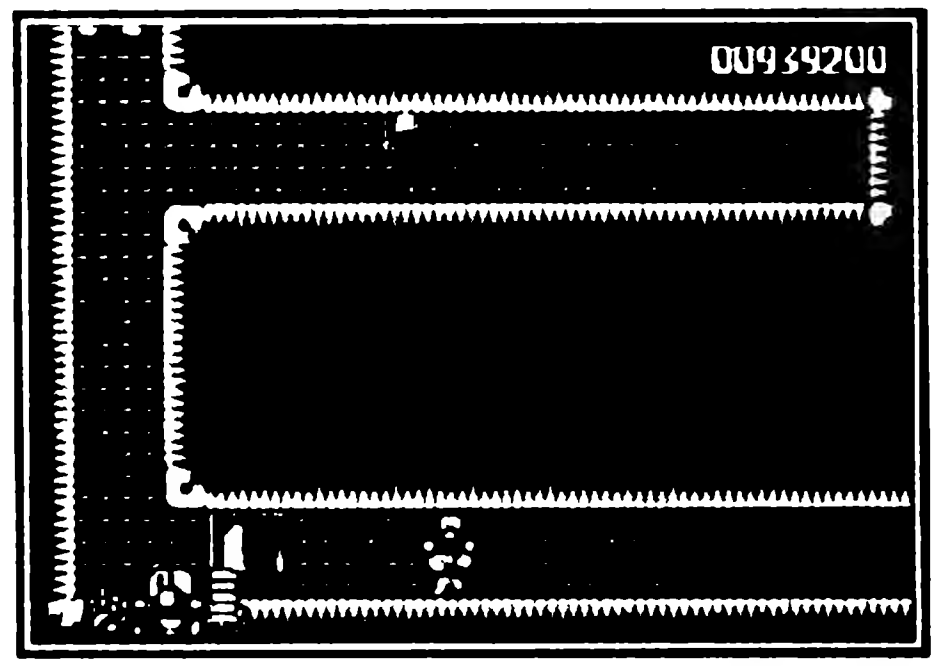
Третий эпизод – это, собственно, и есть «рельсовая война», чем и был озаглавлен уровень. Понд попадает на завод, который, по всей видимости, занимается возделыванием этого продукта, то есть рельс, и там противостоит целой армаде врагов, к которым добавляется еще и огромное количество всякого рода препятствий и головоломок. К примеру, на героя в любой момент может обрушиться тяжелая рельса, способная сразу убить его, либо платформа, на которую он стал, вдруг поднимется к потолку и раздавит его. Чтобы хоть как-то избежать всех перечисленных напастей и выйти из игры победителем, попробуйте придерживаться описания при прохождении, и, надеюсь, оно вам поможет.



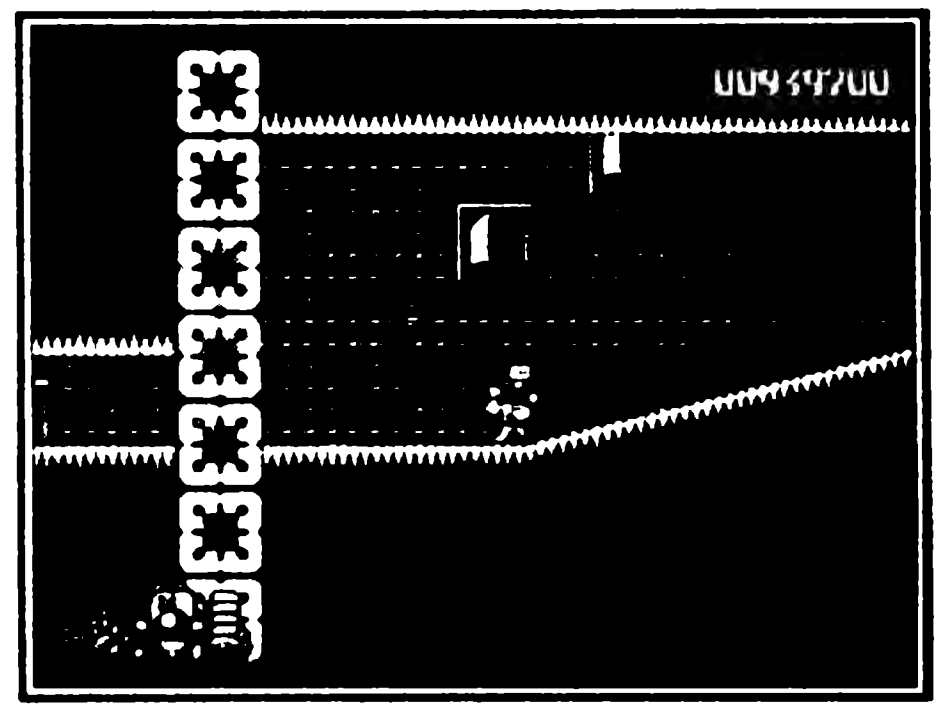
Герой появляется на открытом пространстве, где поначалу ему никто не мешает. Стоит вам пройти немного вперед, и на Понда тут же совершит нападение первый враг – игрушечный человечек, расхаживающий под нависшим над ним рельсом. Обратите внимание: во многих местах уровня с потолка свисают тяжелые цепи, на которых укреплены обрезки рельсов, но только часть из них предназначена для того, чтобы вы по ним перемещались. Остальные же имеют своей целью попортить вам здоровье и ничего другого. Отличить их друг от друга несложно: те, которые рано или поздно падают вам на голову, укреплены на цепях, последнее, нижнее звено которых имеет красный цвет, как бы говорящий о том, что оно в скором времени порвется. Таким образом, как только герой подходит под рельс, он тут же обрушивается ему на голову. Чтобы этого не произошло, вам стоит немного схитрить, провоцируя металл на заблаговременное падение. Учтите, что пробежать под обрубком металла вам вряд ли удастся до тех пор, пока он не упадет, поэтому сначала нужно сделать так, чтобы он все-таки упал. Резким движением подвиньтесь в сторону рельсы, но немного не доходя ее, и сразу же вернитесь назад – в результате она упадет, не причинив вам вреда.

Итак, первую зависшую (безопасную) рельсу вы успешно миновали и подошли ко второй, возле которой прогуливается человечек. Дождитесь, пока он отойдет влево, и опустите рельсу, а затем двигайтесь вперед. Далее следует еще одна безопасная рельса, а за ней – новая, которая должна упасть, потом еще одна безопасная, пройдя которую, вы подойдете к длинной платформе, как бы делящей комнату на два этажа. Запрыгните наверх и соберите там два приза, а затем, спустившись с ее правого края, разделайтесь с



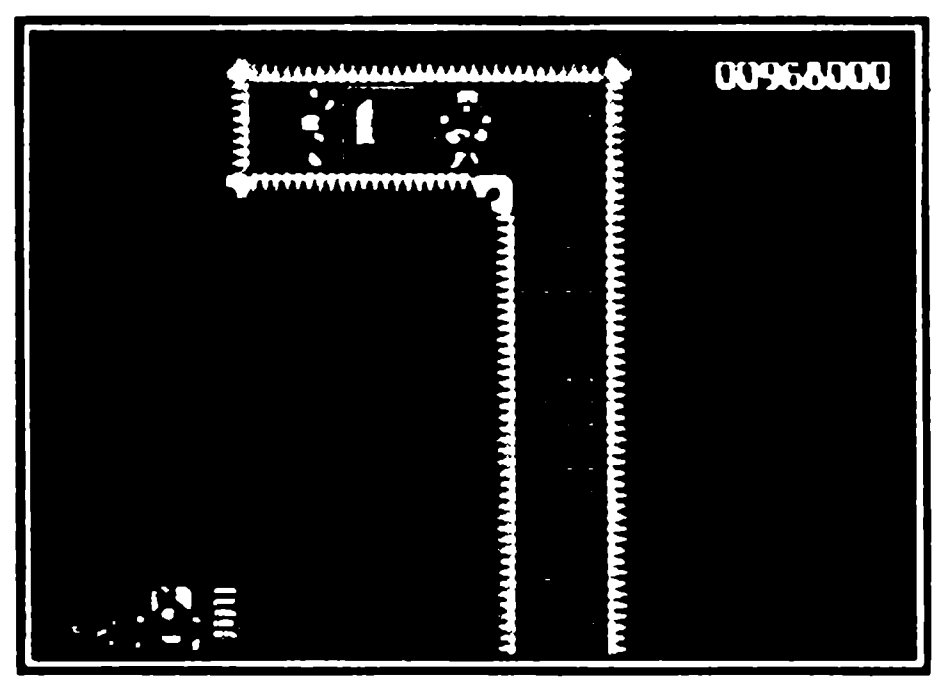



двумя паровозами и обойдите две падающие рельсы. После этого Понд выйдет к пропасти, пересечь которую можно только при помощи нескольких платформ, зависших в воздухе. Запрыгнув на третью из них, остановитесь и пронаблюдайте за тем, что происходит рядом с вами: на следующей платформе прогуливается человечек, который, однако, не доходит до края рельсы, поэтому на нем можно весьма просто вместиться, но под потолком летает птица, которая добавляет вам проблем, так как герою придется ждать, пока выпадет момент, чтобы и птица, и человечек были на безопасном от него расстоянии, и только тогда перепрыгнуть на платформу. Став все же на край рельсы, подождите, пока птица отлетит влево, и атакуйте человечка. Для этого достаточно всего лишь одного прыжка, так как расстояние между головой Понда и потолком в этом случае минимально, и герой практически одновременно совершит два прыжка, уничтожив врага. Далее переберитесь по платформам вправо, но учтите, что последняя из рельс, висящих в воздухе (следующая будет уже на уровне земли), упадет через некоторое время после того, как вы станете на нее, поэтому главное здесь – не мешкать. После того, как вы благополучно приземлитесь на нижний уровень, герою предстоит преодолеть несколько ям с колючками, сделать что было бы весьма просто, если бы не игрушки, выпрыгивающие из ям, с которыми мы уже имели дело в первом уровне. Счастливо избежав встречи с ними, вы выйдете к месту, где комната поделена на несколько этажей рельсовыми платформами. Безопасно пройти можно лишь по двум верхним этажам, и то я посоветовал бы пользоваться не самым верхним ярусом, а тем, что немного пониже. Когда вы выйдете с другой стороны платформы, то увидите маленькую рельсу, являющуюся вроде бы продолжением только что пройденной. На самом же деле это новая ловушка: как только вы станете на нее, рельса поднимется вверх и раздавит вас об потолок, поэтому лучше ее перепрыгнуть. Таким образом, вы подойдете к еще одной пропасти с маленькими платформами и несколькими игрушками, мешающими дальнейшему продвижению, пересеча которую, герой подойдет к месту, где начинается второй отрезок эпизода (столбик, при прикосновении к которому вы увидите свое изображение; это будет означать, что в случае смерти вы появитесь снова в этом уровне, не в его начале, а на этом месте). Заметьте, что и тут пространство поделено на два яруса: нижний и верхний. На верхнем находится множество призов и птиц (явно не подарок), а на нижнем – ничего, кроме препятствий в виде паровозов, но с помощью этих препятствий вы



вполне можете забраться наверх и пособирать там призы (оттолкнувшись от врага с помощью кнопки прыжка).

Собрав призы на верхних платформах, не вздумайте прыгать с них на маленькие рельсы, расположенные рядом, – это уже знакомые нам ловушки, за исключением тех, на которых лежат призы. Их можно взять с помощью удлинения туловища, что не составит вам труда. Следующее препятствие, которое вам необходимо преодолеть, – огромная пропасть, перебраться через которую можно только с помощью передвижных платформ, но и тут есть свои хитрости. Когда вы едете на нижней платформе, обратите внимание, что далее вам придется запрыгнуть на платформу выше, а с нее практически сразу – вниз, что весьма проблематично, поэтому прыгайте сразу не на ближайшую (верхнюю) рельсу, а через нее – на нижнюю. Дойдя до того места, где начинается практически сплошная череда рельс, подвешенных в воздухе, станьте на крайнюю из них и, дождавшись, пока птица, летающая под потолком, переместится влево на безопасное расстояние, уцепитесь за потолок и в таком состоянии перемещайтесь вперед до конца полосы рельс, где вам нужно будет спуститься вниз и пройти еще немного вперед, дабы перейти в следующий эпизод. Телепортационный столбик, заметьте, находится почти под потолком, а добраться до него можно с помощью рельсы справа, которая подымет вас, как только вы на нее станете. Правда, если вы задумаетесь, она с успехом раздавит вас об потолок.



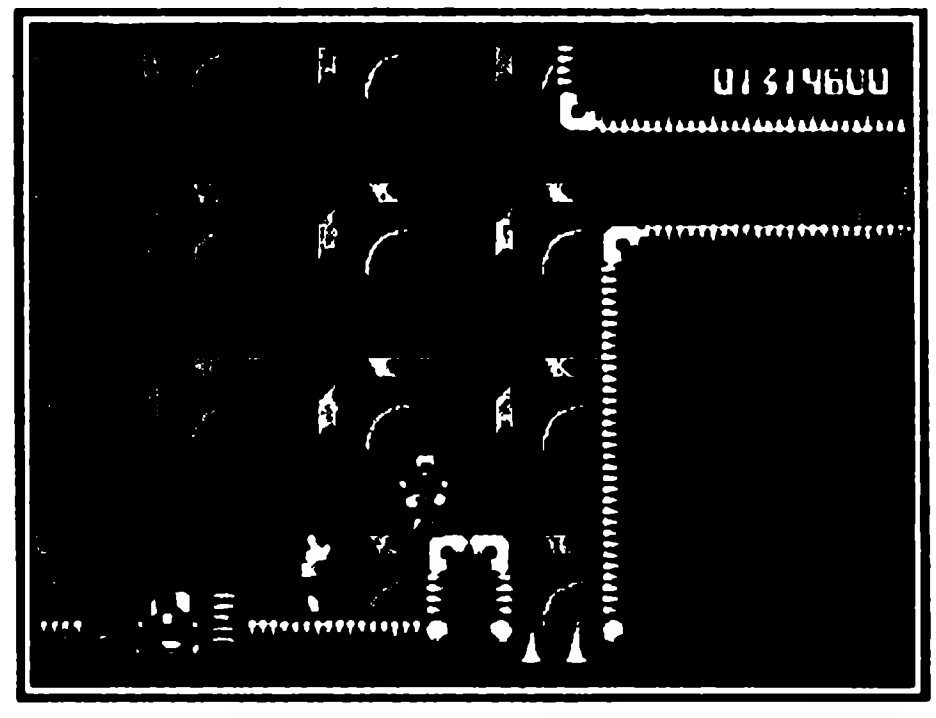

На следующем этапе уровня вы попадете в запутанный лабиринт, расположенный, видимо, в какой-то шахте, и здесь вам уж точно пригодятся некоторые советы по прохождению, так как сразу найти выход из кучи извилистых ходов, комнат и телепортов, по-моему, невозможно.

Оказавшись в начале шахты, пройдите немного вправо, чтобы увидеть над собой небольшую комнату, где лежат призы. Взять их можно только в том случае, если удлинить свое туловище и уцепиться за потолок, но сделать это без потерь практически невозможно, так как под потолком летает птица, хотя и возможно. Далее по извилистому ходу спуститесь вниз до тех пор, пока не достигнете (идти нужно по возможности все время влево) крайнего левого угла комнаты, откуда вниз ведет глубокая шахта. Спрыгните в нее, и упав вниз, Понд попадет на лифт, который начнет подыматься вверх. По мере его движения вам нужно выходить в горизонтальные коридоры, ведущие в большие комнаты. В них, помимо врагов (прыгающих человечков), находятся необходимые вам в дальнейшем вещи – большие пингвины, ко-

торых всего три. Собрав все, поднимитесь на лифте к самому потолку, но не сходите с лифта, а езжайте на нем вниз, где, доехав до самого нижнего этажа, сойдите и двигайтесь вправо. Через некоторое время Понд подойдет к вертикальной стене, возле которой лежит еще один пингвин. Подберите его и войдите в стену, которая подымет героя на верхний этаж, там пройдите немного влево и еще раз поднимитесь по стене вверх, откуда, пройдя еще раз влево, через шахту упадите вниз и оттуда на большой скорости двигайтесь вправо. Это позволит вам с разбега пробить стену-подъемник и пройти дальше, практически достигнув финала эпизода. В тупике справа подберите зонтик и спуститесь вниз через шахту. В полете (так как у вас есть зонтик, лететь вы будете медленно и долго) собирайте призы, а приземлившись на землю, станьте возле правого края батута и начинайте удлинять туловище. С помощью этого приема вы должны попасть в шахту и, поднявшись до потолка, найти вверху телепорт. В принципе, читая объяснения, приведенные выше, не находишь ничего трудного в прохождении этапа, но поверьте, без них вам пришлось бы порядком помучаться, прежде чем вы нашли выход.

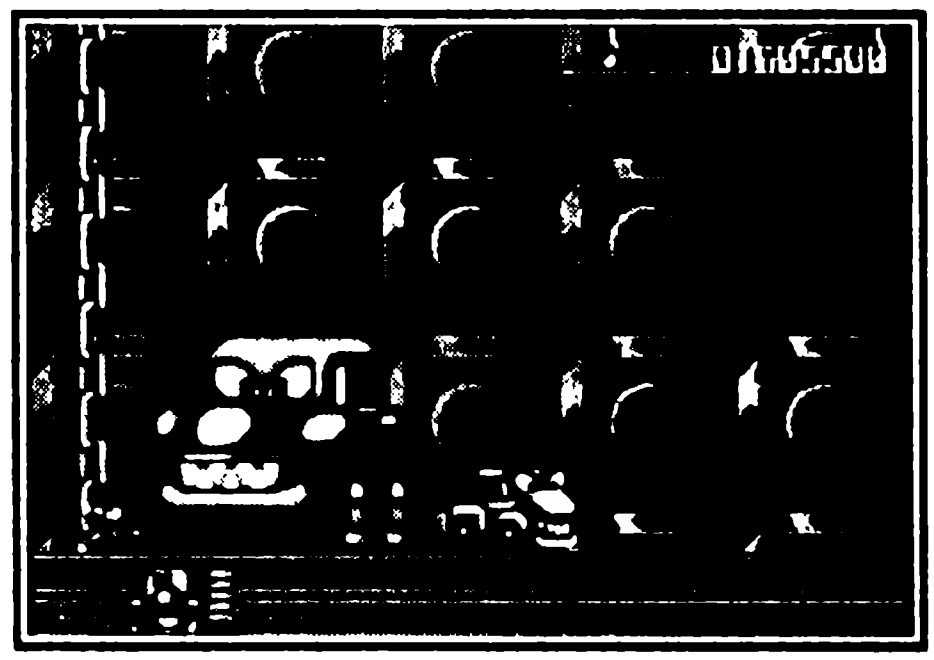
Следующий эпизод — уровень-бонус. Двигаясь по узкому коридору, подпрыгивайте в тех местах, где видна кирпичная кладка, чтобы попасть в скрытые комнаты или взять невидимые призы, а в том месте, где находится столбик телепорта, перепрыгните яму и поднимитесь вверх, в правый угол комнаты, где найдете еще несколько призов.

И последний эпизод уровня, на мой взгляд, не представляющий особого труда в прохождении. Начав игру в большой комнате, разделайтесь сначала с машиной, нападающей на вас, а потом двигайтесь вперед. Перепрыгнув первый черный столбик, двигайтесь дальше осторожно, так как в этом месте на вас скатится колесо, способное причинить вред. Выйдя на открытую местность (в большую комнату), станьте между двумя столбами и выбейте из большого ящика над головой паровоз. Когда он выпадет оттуда, прыгните на него и, нажав еще раз кнопку прыжка, отскочите от паровоза влево так, чтобы достичь высокого уступа там. После пройдите по коридору вперед и, уничтожив машину, перегородившую вам путь, ударьте ящик со знаками вопроса на обертке, после чего оттуда выскочит машина. Догоните ее и запрыгните внутрь, теперь это — ваше транспортное средство, позволяющее не обращать внимания на врагов (так как их можно давить). Оседлав новое транспортное средство, двигайтесь вперед и, достигнув развилки, спуститесь по нижней дороге, подберите там двух пингвинов и нажмите кнопку,



установленную в углу. После вернитесь к развилке и езжайте по верхней дороге, уничтожая по пути паровозы. Немного не доезжая до конца коридора и телепортационного столба, вернитесь назад, к месту, расположенному немного левее развилки. Вследствие того, что вы нажали кнопку, пробка, закрывавшая ранее путь в шахту, теперь исчезла, и вы вместе с машиной можете упасть вниз, чтобы собрать там призы. Правда, назад вам вместе с машиной уже не подняться, и нужно будет из нее выходить (кнопка A, C). Сделав все это, можете отправляться к телепорту.

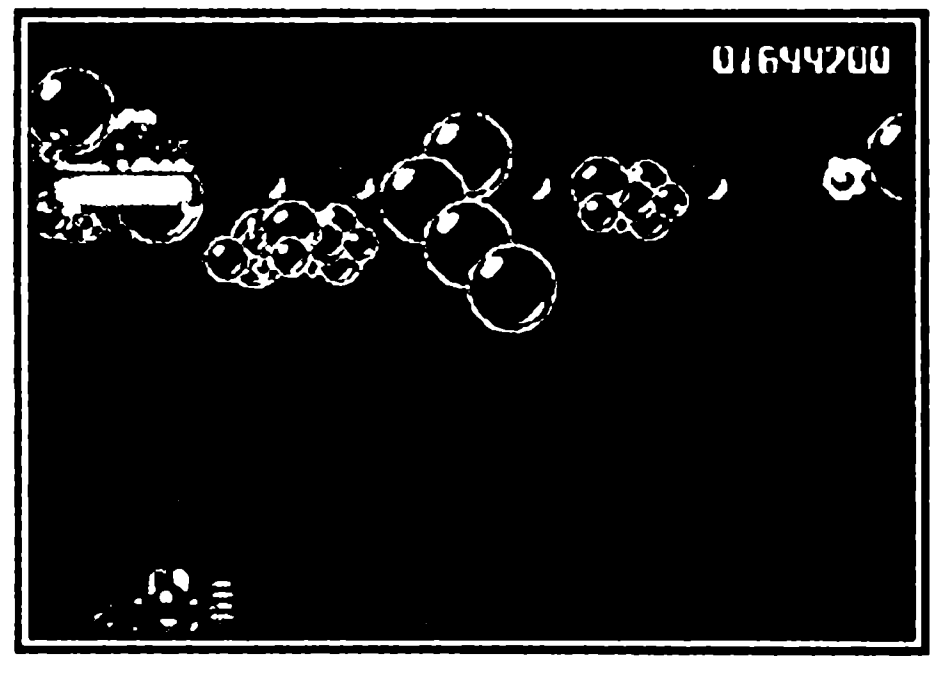
**Босс 2: Автомобиль**



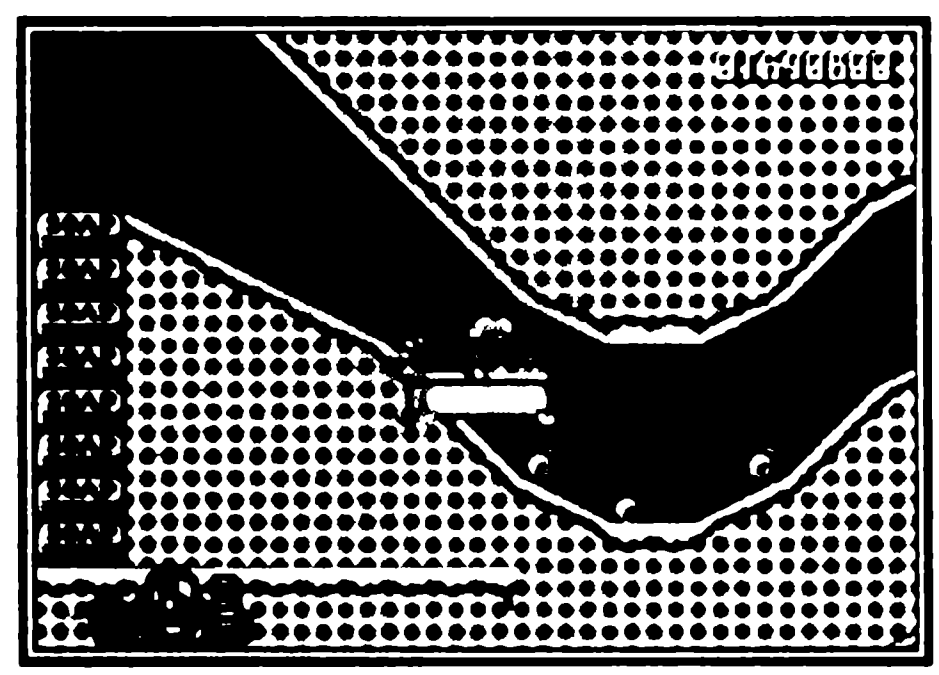
Второй босс – игрушечная машина, правда, весьма внушительных размеров. Опасность ее в том, что против вас она действует не одна, а с несколькими маленькими машинками, периодически выскакивающими из ее пасти. Бой с ней, как и с первым боссом, вести не трудно, нужно лишь правильно избрать тактику. Машина не ездит по поверхности комнаты, а лишь прыгает, иногда открывая зубатую пасть. Оглянитесь по сторонам, и вы увидите над собой длинную рельсу, висящую на цепях. В ней и заключается секрет ведения боя. Оттолкнитесь от врага (от любого врага) и запрыгните на нее. Теперь вы не видите, что делает машина, когда находится внизу, но вам это и не обязательно. Достаточно того, что вы можете высчитать, куда она приземляется после прыжка. Как только вы увидели, что враг приземлился на том месте, куда вы можете попасть сразу с рельсы, спрыгивайте на него и, нажав еще раз кнопку прыжка, обратным движением возвращайтесь назад. Повторив этот маневр несколько раз, вы можете без потерь уничтожить босса.

## Уровень 5. Ванная комната

Этим уровнем начинается совершенно новый этап похождений бравого Понда. На сей раз его задание будет проходить большей частью под водой, и вам потребуются несколько иные навыки в управлении, чем те, которыми вы пользовались до того. Вдобавок, героя поджидает огромное количество ловушек и запутанных лабиринтов.



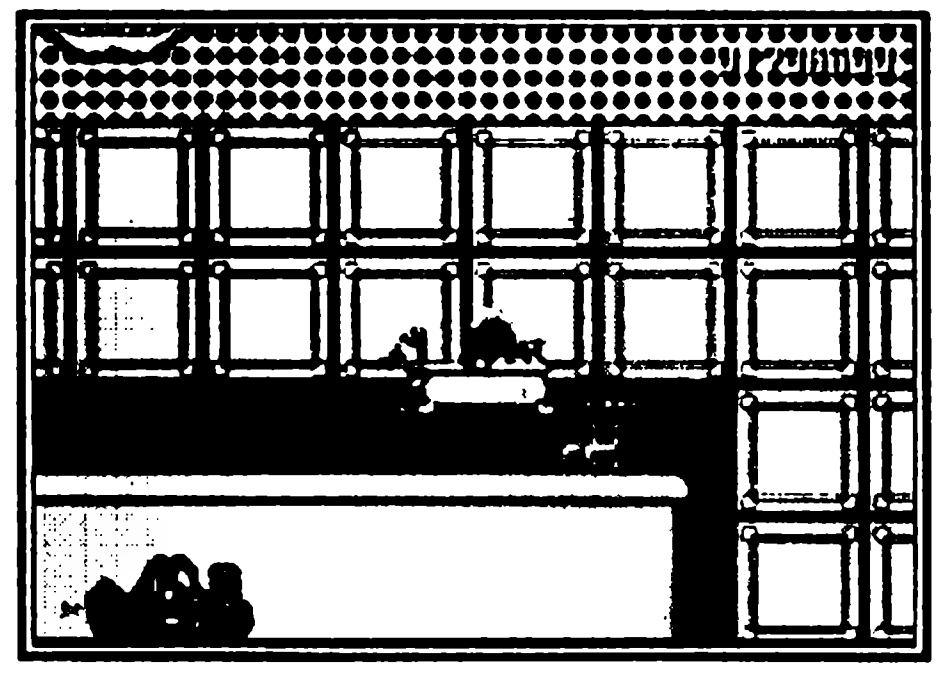
Первый эпизод уровня начинается непосредственно в самой ванной комнате (такой вывод вы можете сделать, осмотрев интерьер). Обратите внимание: над выступом, на котором вы стоите, висит большой подарочный ящик. Ударив по нему, герой добудет себе средство передвижения на следующие два эпизода игры – миниатюрную модель ванны, в которой и будет передвигаться. Запрыгните в нее и двигайтесь вперед, собирая по пути всевозможные призы и подарки. Можете не



бояться – в этом эпизоде нет врагов, но и расслабляться я вам не советую. Засмотревшись, либо погнавшись за интересным призом, можно запросто зацепиться за какую-нибудь стойку и оставить в эпизоде сразу целую жизнь, так как экран игры, в какой бы вы части его не находились, движется самостоятельно. Чтобы такого вдруг не произошло, держитесь примерно середины экрана – там и призы есть, и препятствий не так много. Любителям же острой игры можно лишь посоветовать почаще пользоваться кнопкой B (прыжок), руководящей здесь высотой полета. В результате, собрав или не собрав несколько призов, без потерь (надеюсь) вы доберетесь до телепорта в конце первой комнаты.

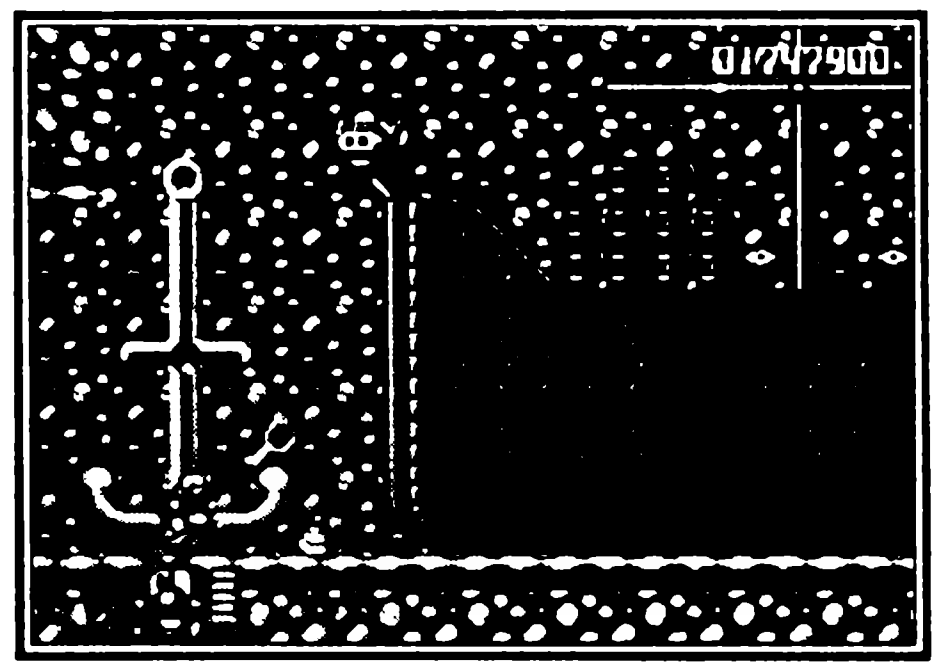
Второй эпизод уровня также начинается в самой комнате, причем вы все еще находитесь в своем передвижном средстве, приобретенном ранее. Хочу сразу оговориться: здесь можно играть как с ним, так и чисто своими силами, но во втором случае ваше путешествие будет сопряжено с большими опасностями по сравнению с первым. Поэтому не советую вам вылезать из ванны, пока ее у вас не отобрали. Хороша она, кроме того, что на ней с легкостью можно преодолевать всякого рода препятствия, и тем, что, как и машина в уровне четвертом, может без труда переезжать всех попадающихся на пути врагов.

Итак, усевшись поудобней в ванне, начинаем пробираться через орды врагов и кучи препятствий. С первым из таковых герой столкнется уже у входа в эпизод. Управляя ванной с помощью кнопок направления и кнопки прыжка, двигайтесь по одному из двух путей вперед. При движении по верхней границе экрана вы лишены возможности собрать несколько призов, которые, соответственно, находятся сейчас внизу, но и враги никоим образом не смогут вас достать. Если же двигаться внизу, то вполне спокойно можно потерять несколько пунктов энергии в том случае, если неумело пользоваться своим транспортным средством, так любезно предоставленным суперагенту, либо вовсе отдать богу душу, попав «под раздачу» (на колючки или другие ловушки). Советую все же воспользоваться верхней дорогой (не такие они и важные, эти призы) и, дойдя до места, где с потолка свисают несколько пробок для ванны (это должно быть второе такое место, но не первое), подняться на самый верх экрана, откуда дальше следовать по твердой поверхности, но все равно не покидать родной ванны. Следуйте до правого угла комнаты, попутно уничтожая врагов, где дорога уведет героя вниз.



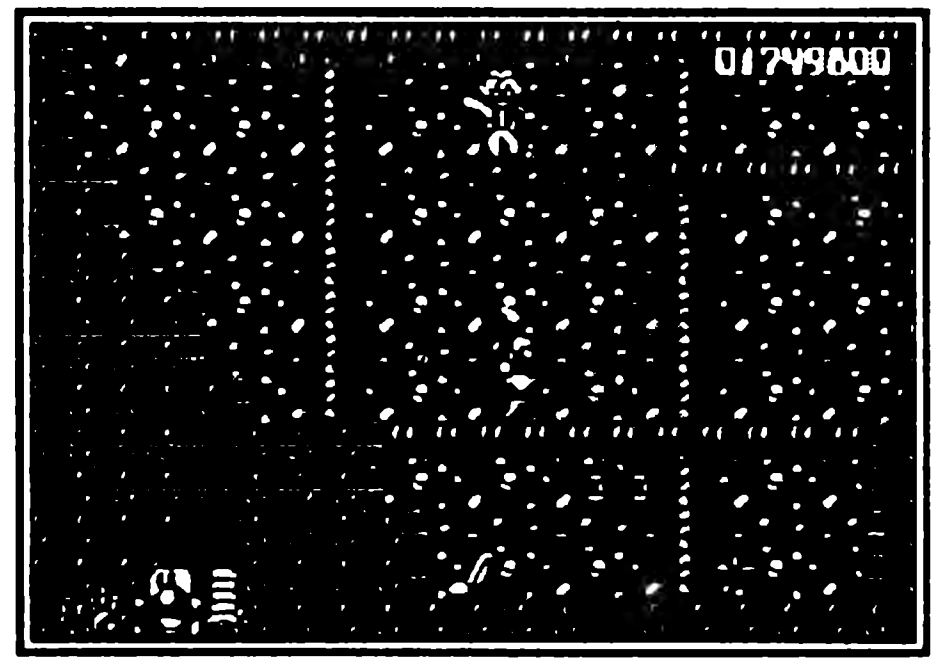
Следует запомнить, что пользовать кнопкой прыжка в то время, как ванна идет по узким проходам между двумя расположенны-

ми друг над другом дорогами, не стоит в силу того, что можно запросто переборщить и подпрыгнуть до такой степени, что эта самая чугунная ванна окажется там, где вы недавно уже были. И нужно будет идти заново, чтобы спуститься до предыдущего уровня. После однократного понижения уровня дороги дойдите до ее конца и снова спуститесь на один уровень ниже (не перепутайте с самым нижним, чтобы не заблудиться), дорога которого выведет вас к большой ванне, установленной в углу комнаты. Смело запрыгивайте в нее и отправляйтесь в подводное путешествие.

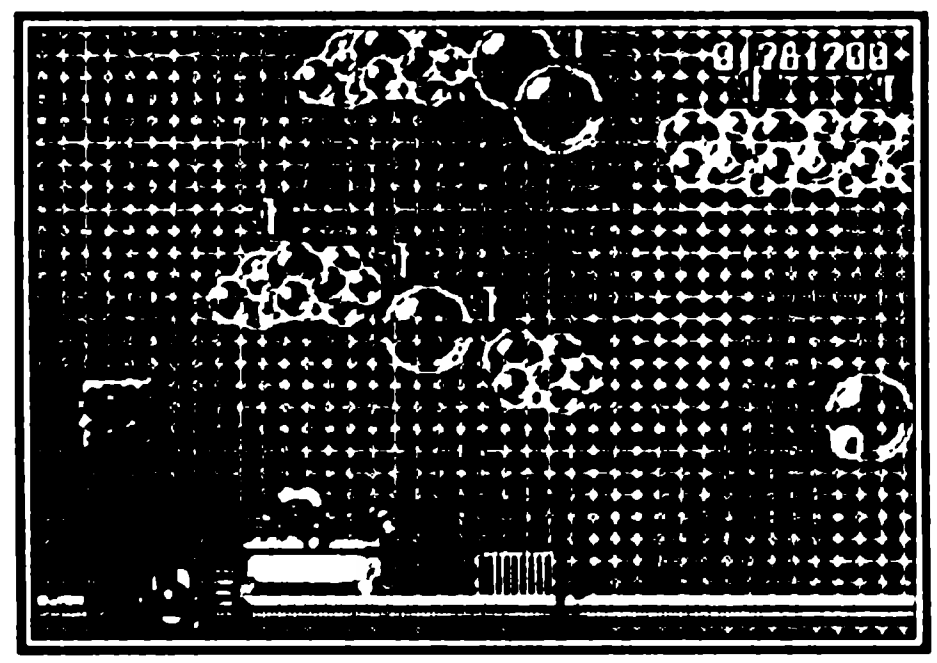



В подводном плавании Понд управляется теми же кнопками, с помощью которых вы управляли ванной, то есть кнопками направления (D) + B. Также заметное отличие уровня состоит в множестве новых врагов и головоломок. К примеру, под водой вас атакуют кучи то ли крабов, то ли черепах – не очень-то понятно – довольно-таки надоедливых и быстро превращающихся в вашу основную заботу на уровне. Теперь вы, таким образом, не двигаетесь к выходу, а методично отлавливаете пакостников и заставляете их задуматься о своей (то есть их) вредоносной сущности. Да, чтобы беспроблемно достигнуть выхода, вам, скорее всего, придется потратить много времени на то, чтобы устранить эту помеху, в чем я и собираюсь помочь.

Для начала поднимитесь от места своего нахождения немного вверх так, чтобы стать на желтую подводную лодку (прямо как в песне «Битлз»), и от нее осторожно двигайтесь вправо, поддерживая некоторую постоянную высоту плавания, пока не доплывете до проема в стене, в котором лежит одна из необходимейших вещей игры – пингвин (их определенное количество открывает телепорт в другой эпизод и уровень). По обеим сторонам от проема в вертикальной траектории плавают крабы, и чтобы убить их (поверьте, проскользнуть мимо незамеченными не удастся или удастся с потерями как минимум нервных клеток), нужно подплыть к ним сверху и два раза опуститься на голову. Второго краба уничтожить немного сложнее, так как он быстро движется вверх-вниз. Поэтому заранее всплывите под потолок узкого прохода, и в тот момент, когда краб начнет спускаться, двиньтесь вперед, став ему на голову, либо проплыв далее. Потом плывем через большое открытое пространство, осторожно обходя всех ракообразных, до нового препятствия в виде прохода и перегородившего его врага. Здесь ваши действия точно такие же, как и ранее, с той лишь разницей, что, войдя в проход, вы свободно из него выйдете, после чего советую спуститься вниз, где можно собрать несколько призов и избежать встречи с раками. На противоположном обрыве подводной ямы вы



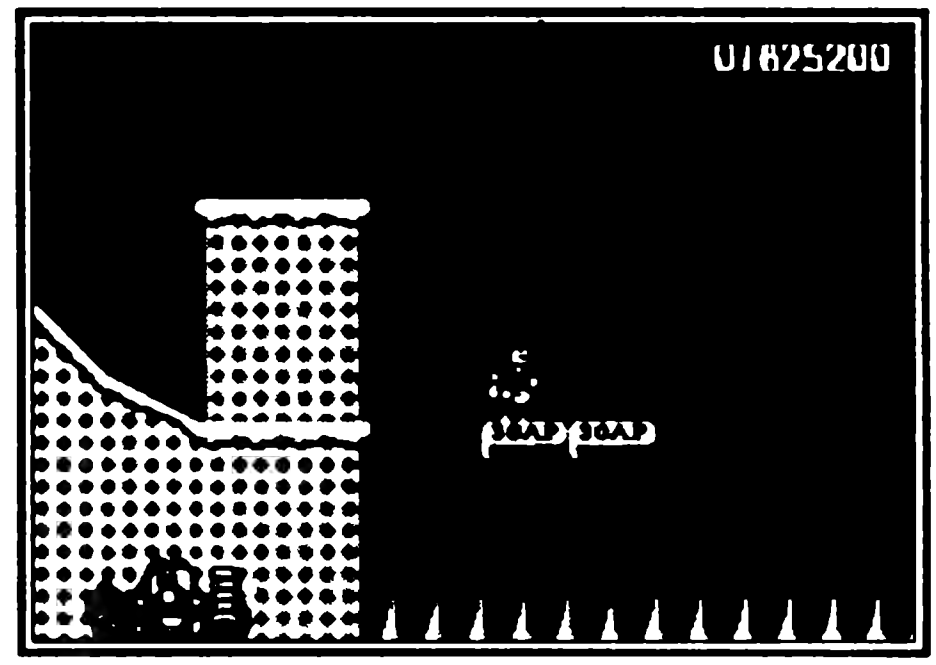
подберете последнего пингвина в этом эпизоде, после чего, пройдя немного вперед, наткнетесь на телепорт. Еще один совет: идя далее от пингвина, следуйте под самым днищем подлодки, и тогда никто не сможет на вас напасть.



В новом эпизоде вы отправитесь внутрь пиратского корабля, затонувшего...э...да, в ванне...Странно. В общем, здесь любителям поэкспериментировать и почесать свое самолюбие советую побродить по закоулкам пиратского судна, для тех же, кто жаждет прежде всего пройти игру, чтобы потом гордо можно было сказать об этом во всеуслышание, как всегда, предлагаю путь наименьшего сопротивления.

От первого ориентира в этом эпизоде, якоря, поднимитесь вдоль левой стены вверх до предела и таким образом обплывите несколько маленьких подлодок и крабов, и достигнете правой стены комнаты. Внизу вы найдете часть остова затонувшего корабля, и, подойдя к его левой стороне, сможете попасть внутрь (увидев стрелку на стене, двигайтесь в ее направлении). Внутри корабля вас ожидает масса ловушек, поэтому советую точно придерживаться описания, если только не хотите потратить на этом уровне тройку-другую жизней. Здесь множество мест, попав куда, вы уже не сможете выбраться, очень часто встречаются платформы-обманки, с силой прижимающие вас к потолку и таким образом моментально убивающие.

Попав в эпизод, прежде всего осмотритесь: перед вами довольно-таки ровный путь вперед. Но в одном месте к сегментам пола внизу привязаны две бочки – это и есть первая хитрость. Пробегая по этой части досок, не останавливайтесь и все время двигайтесь вперед, либо проплывите над ними (что весьма проблематично, так как вверху на вас нападет краб). Сразу же на другом конце воображаемой комнатки вы найдете первого пингвина, а потом, двигаясь вперед, почти сразу – второго. От этого места плывите все время вперед и, достигнув вертикальной стены в левом углу комнаты, поднимайтесь вдоль него вверх, не заходя на нижние перекрытия. В самом верху вы найдете несколько призов (и врагов также) и двинетесь влево. Когда дойдете до места, где можно спуститься вниз (увидите там очередного пингвина), сойдите на ступень ниже и пройдитесь немного вперед, чтобы подобрать двух пингвинов. Затем возвращайтесь и идите старым путем налево, чтобы в левом углу комнаты найти последнего пингвина и отправиться в телепорт, стоящий рядом же.



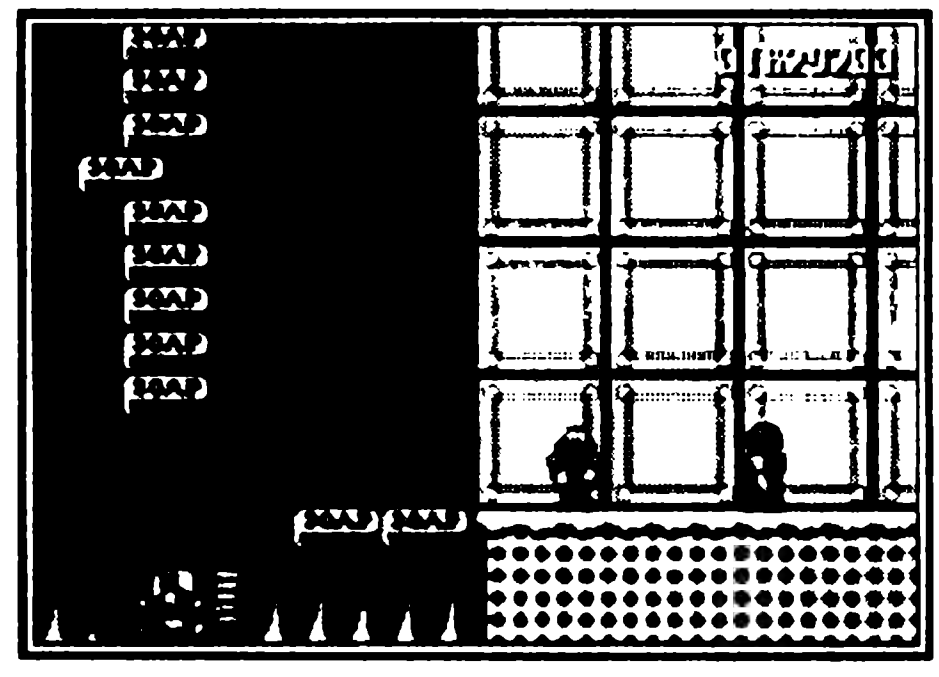
Следующий эпизод очень труден из-за обилия ловушек, которые уготовила игра отважному Джеймсу Понду, но, обладая некоторыми сведениями о них, он с успехом все преодолеет.

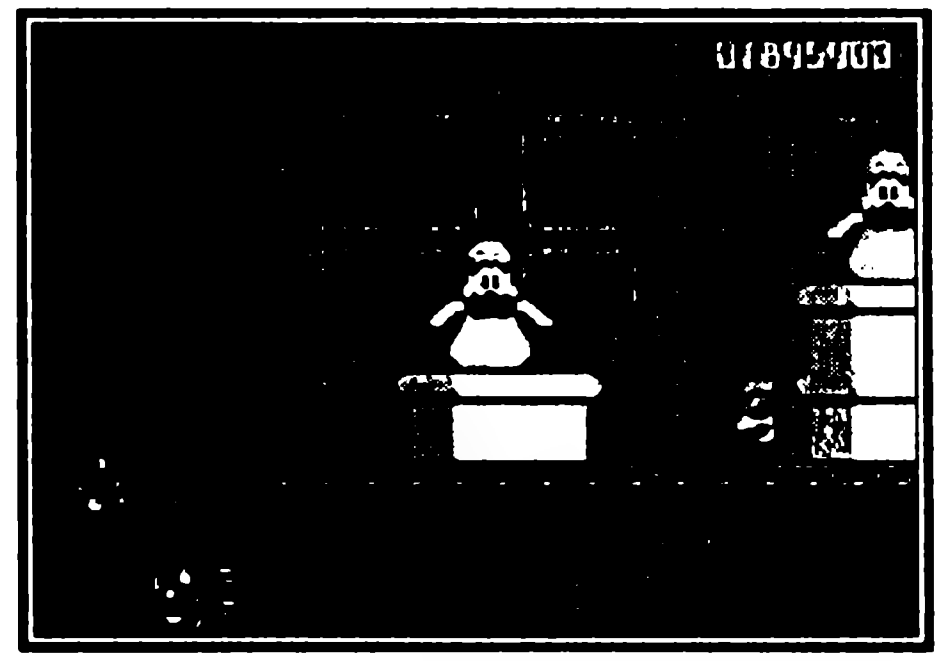
Итак, оказавшись в начале эпизода, подойдите к крану, который установлен на краю ванной, и дождитесь, пока куски мыла, передвигающиеся по экрану, окажутся в наилучшем для продвижения вперед положении. Подсказка: двигайтесь вперед тогда, когда первые два куска начнут подниматься, но потом уже не останавливайтесь и бегите до самого края платформы. Став на него, вы окажетсь на передвигающихся по горизонтальной траектории кусочках мыла. Они и отвезут вас на другую сторону ямы с иглами, но сначала заставят немного поволноваться, заставляя

перепрыгивать препятствия (кстати, секрет: первое препятствие в виде двух кусков мыла вам придется перепрыгивать, но вот второе, в форме утенка, не обязательно).

От берега ямы идите вправо и, дойдя до двух статуй уток, висящих в воздухе, запрыгните на них ( но ни в коем случае не пробуйте пройти под ними – это ловушка!) и соберите призы. Еще один секрет: прыгнув за призом в форме уже знакомого нам по предыдущим уровням парашюта и не двигаясь потом, Понд сможет попасть в дополнительный эпизод и собрать там несколько призов ( да еще и поприкалываться с двумя ваннами). Спустившись снова с небес на землю, со статуи утенка перепрыгните на два висящие в воздухе куска мыла. Обойдя их справа, можете сойти вниз – герой по инерции подберет приз (крестик – это две с половиной тысячи очков), но не двигайтесь влево, так как там также находится ловушка. С уступа сойдите вниз вправо и двигайтесь через яму на подвижной платформе. Преодолев на ней несколько препятствий, герой окажется на другой стороне ямы. Там, прыгая по платформам, обойдите нескольких врагов (бессмысленно, по-моему, вступать с ними в схватку, так как численный перевес явно не на вашей стороне) и выйдите на правый берег площадки. Будьте внимательны в передвижении по возвышенностям: как только вы станете на вторую платформу, сверху на вас свалится человечек, поэтому, сделав это, сразу отпрыгните куда-нибудь, лучше влево/вверх – на еще более высокую платформу. Затем можете снова продолжить путь. С края пригорка вас на другую сторону пропасти перевезет уже знакомая подвижная платформа, и в углу герой найдет телепорт.

Ну вот, наконец, и последний эпизод уровня! Интересно, что он практически никак не соотносится с циклом предыдущих эпизодов на тему ванной комнаты и построен по совершенно другому принципу. Здесь вам нужно будет все время, с первого шага и до телепорта, убегать от экрана, непрерывно движущегося следом. Важно, что часто вы даже не будете видеть того, что находится впереди и куда вам можно ступить. Для таких вот случаев и нужны описания!





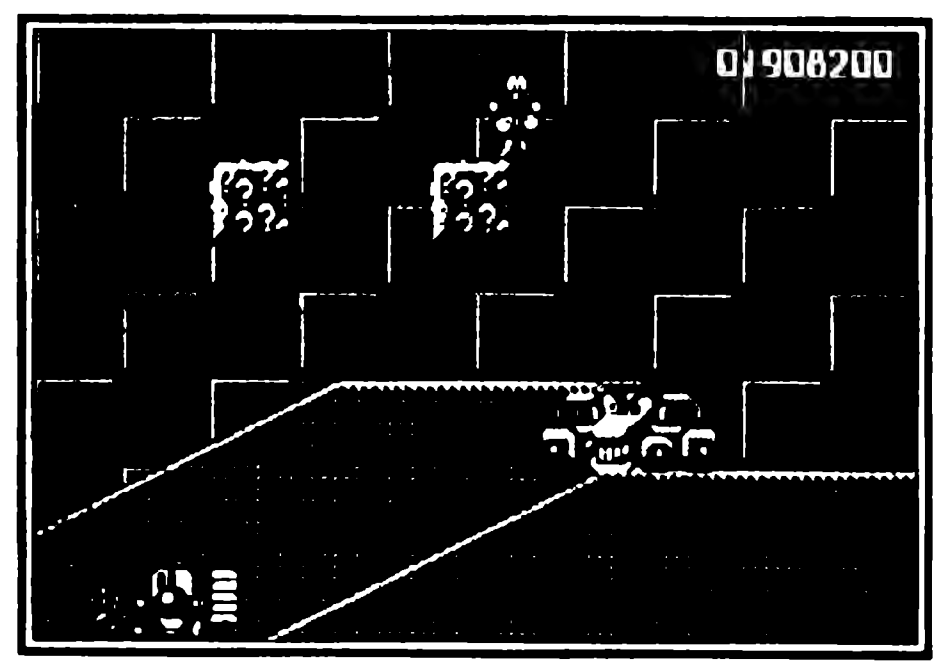
Как только вы двинетесь вперед, экран тут же начнет наступать вам на пятки. Двигайтесь поэтому непрерывно, а если захотите отдохнуть, нажмите лучше кнопку паузы, но не отвлекайтесь. Первым препятствием на пути будет яма, над которой летает птица-карта. На другой стороне ямы бродит человечек, также имеющий на вас определенные виды. Чтобы безболезненно обойти все их козни, сделайте так: подойдите к краю ямы и, когда птица полетит влево и пролетит над вами, перепрыгните на другую сторону. Там вас ждет, кроме того человека, о котором я уже говорил, еще один, но уж с ними вы разобраться сможете. Скажу лишь, что второго человека вам либо придется сразу убить, что довольно-таки трудно, так как над вами все еще кружит птица, либо пропустить вперед, пройти за ним и потом перепрыгнуть, что намного проще. После этого, перепрыгнув яму, идите вперед до развилки, где вам придется выбрать один из двух путей: либо идти по верху, но там, кроме множества призов, есть еще и множество врагов, особо страшные из которых – птицы (напомню, что убивать их чрезвычайно сложно), либо – нижний путь, где нет ни врагов, ни призов. Хотя кое-что там все же есть. Ямки с иглами. Но...секрет: в ящике с вопросительными знаками, что находится наверху, вас ждет особый приз – самолет, на котором герой сможет пролететь весь оставшийся отрезок эпизода. Попробуйте, если есть смелость, но сразу предупрежу: выпав из ящика, самолет почему-то начинает двигаться назад, а не вперед, поэтому, чтобы его взять, нужно обладать некоторым запасом экранного пространства. И еще. Сколь бы легким не казался полет на самолете, он так же обладает известной опасностью: с непривычки управлять им трудно, поэтому велика возможность застрять где-нибудь «на перевале». Лично я после долгих проб и ошибок выбрал наземный путь по нижней части экрана – так надежней, если только не спешить и не рваться особо вперед.

Перепрыгнув ряд ямок, вы выйдете к длинной «полосе препятствий» – часть эпизода – на протяжении которой не будет никаких ям, но много других естественных препятствий в виде, например, статуй, которые нужно перепрыгивать, и людей. После вы подойдете к большому обрыву, причем места, куда вы должны приземлиться, спрыгнув с него, не будет видно. Под обрывом находится огромная яма с шипами, и единственный способ перейти через нее без потерь – взять панцирь, висящий под самым обрывом, тогда вам ничего не страшно до самого конца уровня (либо, что довольно-таки трудно, долететь сюда на самолете). Надеюсь, что именно так вы и поступите, потому что в ином случае у вас есть все шансы на оставшихся нескольких шагах до конца уровня потратить не один пункт энергии.

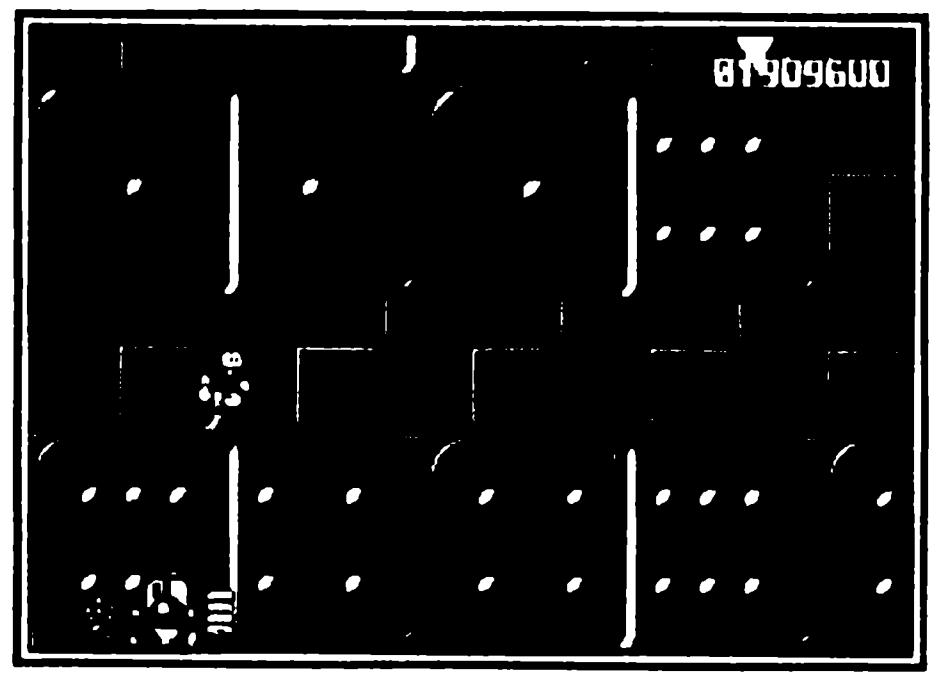
## Уровень 6: Игра в покер

Ну вот, наконец, и начинаются сложности, без которых прежде мы вроде бы раньше нормально обходились. И с первых же шагов, как говорится, «с места в карьер» – не счесть числа врагам и недоброжелателям. Ну да ладно, с уже имеющимся опытом прорвемся.

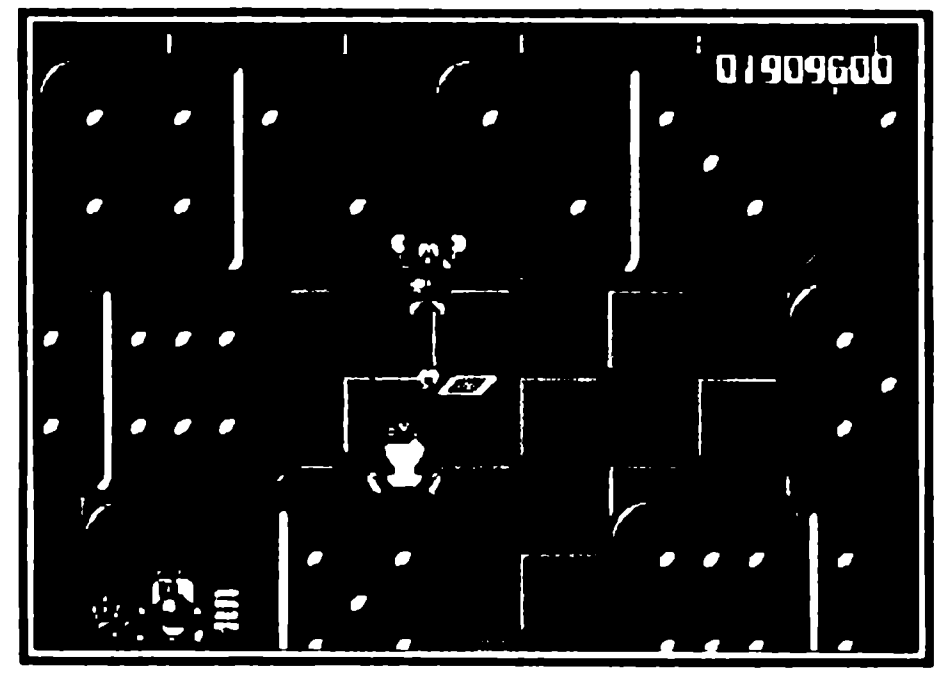
## JAMES POND 2: CODENAME ROBOCOD



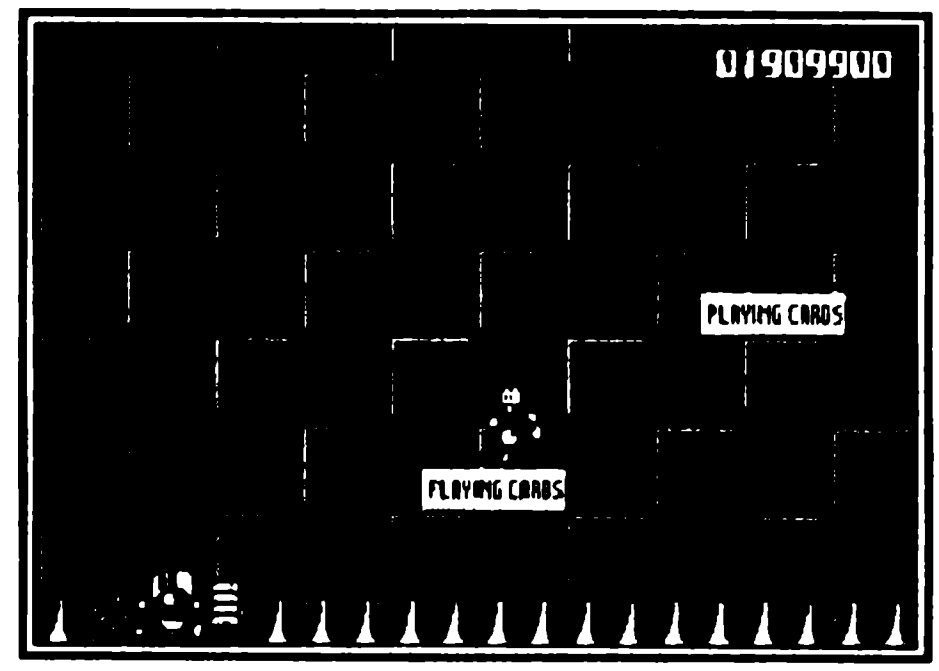

С самого начала эпизода вы оказываетесь в комнате, которая разделена кривыми линиями на несколько этажей. На самом нижнем вы и находитесь, а через несколько секунд на Понда уже нападет зубатая машина. Точно такая же ездит и на третьем, верхнем этаже, поэтому в данной ситуации у вас только один выход – попасть сразу же на вторую линию, располагающуюся над вами, и по ней пройти вперед. Начиная с этого момента, не останавливаясь двигайтесь вперед, пока не достигнете двух больших кубов с нарисованными на них вопросительными знаками. К этому моменту у вас «на хвосте» уже будут сидеть две машины и наглый молодой человек с крылышками. Если вовремя запрыгнуть на один из этих кубиков, встречи с ними удастся успешно избежать. Но будьте предельно осторожны, не разбейте какой-либо из них – в этом случае изнутри выпрыгнет еще один мальчик-игрушка. Отдышавшись, спрыгивайте вниз и бегите вперед. Через несколько шагов от того места, где вы спустились на землю, вас с воздуха атакует новая игрушка. Перепрыгните ее и, сделав еще пару шагов, приготовьтесь к новой атаке: по поверхности этажа едет машина, а немного поодаль ее, над землей летит игрушка. Чтобы избежать столкновения с ними, при приближении автомобиля сделайте затяжной прыжок вперед. Если все получится правильно, то еще через пару шагов по земле (довольно-таки редко мы сейчас на нее опускаемся...) Понд доберется до ступенек, ведущих в гору. Двигаться можно по любой из этих ступеней, но вы выберите последнюю сверху и двигайтесь по ней вперед. Навстречу вам по уровню выше выйдет игрушка, в нужный момент перепрыгните ее. Дойдя до обрыва ступенек, осторожно спуститесь по ним вниз и проследите дальнейший свой путь: перед вами подряд располагаются несколько пропастей с колючками на дне, в которых прыгают игрушки. По очереди перепрыгните их все и доберитесь до противоположного берега, где, не мешкая, ступайте на второй уровень, выделенный полосой. Сразу же за вами снизу, с первого уровня, бросится машина, но при известной прыти вы успеете попасть к телепорту и ускользнуть от нее.




Второй эпизод начинается тем, что Понд попадает в узкий коридор, состоящий из игральных кубиков. Двигаясь вперед, вы будете по очереди проходить под несколькими нишами в потолке. В нишах находятся ваши счастливые талисманы – пингвины. Помимо того, там же, в каждой нише, летает по одной птице-карте. Чтобы взять пингвина, вам придется дождаться, когда птица отлетит в сторону и, уцепившись за потолок с помощью своего растягивающегося туловища, забраться в комнату. Всего таких комнат три, и в последней из них пингвина будет взять наи-



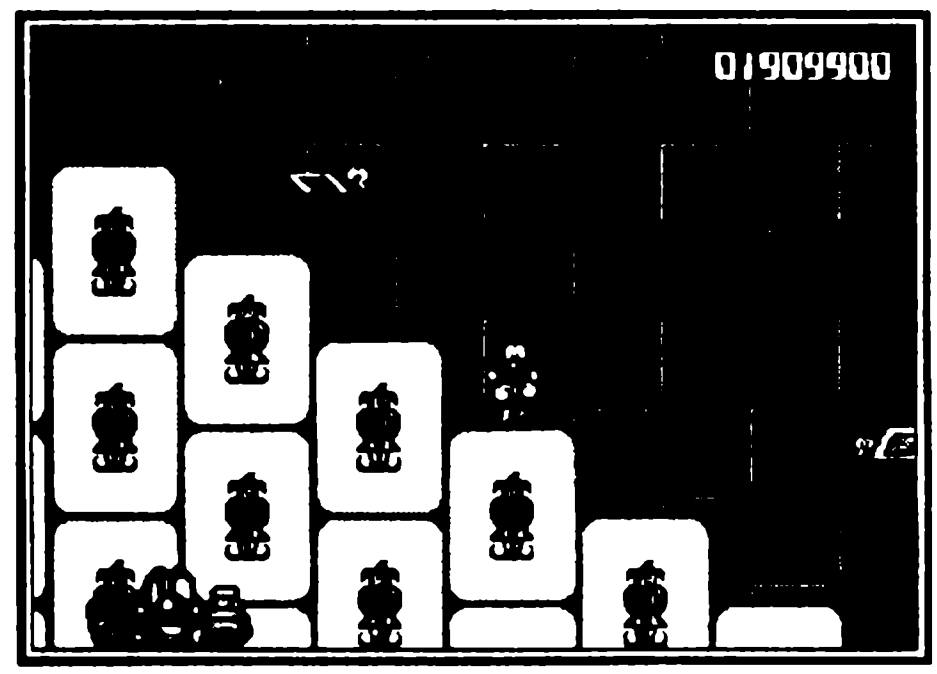

более трудно – птица здесь летает под самым потолком, и герою нужно будет как можно быстрее спрыгнуть в сторону с потолка, чтобы не повредить себе здоровье. Дойдя до конца коридора, который здесь переходит в большую яму, по потолку доберитесь до места, где на дне ямы лежат карты. Спуститесь вниз и двигайтесь далее по ним, перепрыгивая те карты, которые повернуты к вам рубашкой. Стать на такую карту у вас не получится – можно лишь провалиться и умереть. С открытого места запрыгните на белую с надписью платформу впереди над пропастью, которая перевезет Понда на какое-то расстояние вперед. В это время вам будут надоедать птицы, — перепрыгивайте их, просто нажимая кнопку прыжка и не двигаясь ни вправо, ни влево, так как платформа, в то время, пока вы подпрыгиваете, стоит на месте и не двигается. Таким вот образом доберитесь до следующей платформы, потом еще и наконец до карточной горы. Взбираясь по ней, следите за надоедливыми птицами и тем, чтобы не провалиться в карточную яму. Для легкого прохождения этого места могу предложить вам следующую последовательность действий: забравшись на первые несколько ступенек карточной горы, спрыгните вниз через дыру в картах – герой приземлится на карту, но перед ним будет яма, а чуть поодаль – еще одна карта. Таким образом, перепрыгивая с карты на карту, вы при должном опыте и сноровке доберетесь до противоположной стороны горы. Здесь дождитесь, пока птица над вашей головой отлетит в сторону, и выходите наружу. Сядьте на передвижную платформу, такую, как мы уже видели, и езжайте вперед. Через несколько мгновений на вас нападет птица, перепрыгните ее и, не дожидаясь, пока она вернется, прыгайте вперед на показавшийся там выступ. Обойдя еще одного «орла», по костяшкам домино идите вперед, не забывая про ямы внизу и находящиеся в них колючки. Имейте ввиду, что костяшки домино обладают одним нехорошим свойством – они скользкие, и Понду приходится прилагать немало усилий к тому, чтобы не съехать с какой-нибудь из них в пропасть. Лучший способ избежать скольжения – подпрыгивать на месте, — в этом случае герой останавливается и не скользит. Двигаясь вперед, доберитесь до того места, где снова начинается череда игральных кубиков, и по потолку переползите в коридор из них. В первой же нише заберите причитающегося вам пингвина (осторожно, там тоже есть птица, и она летает достаточно высоко) и, пропустив еще одну, в третьей заберитесь в телепорт.



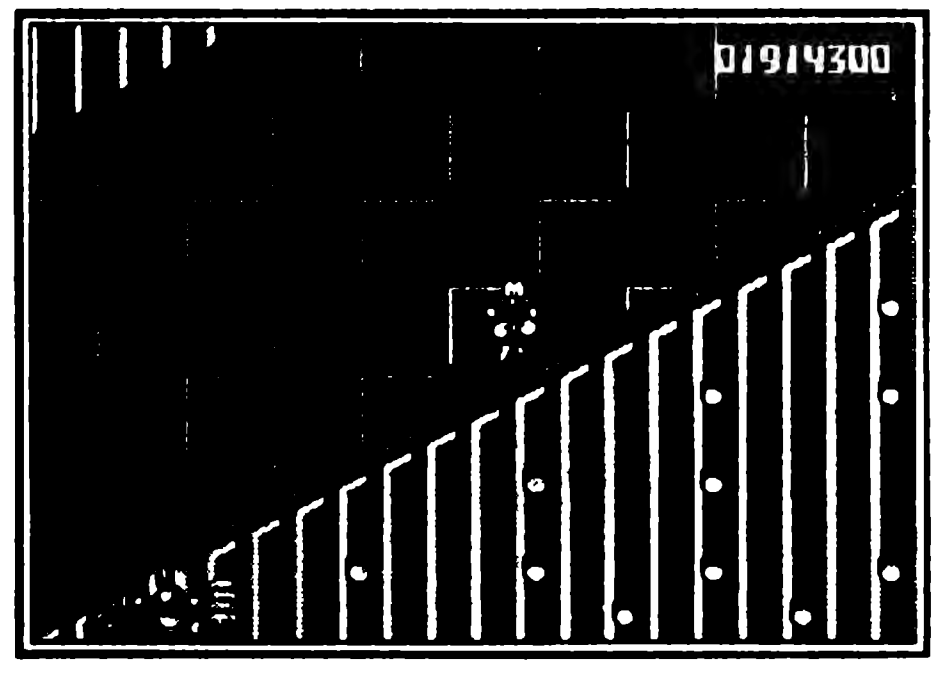

Следующий эпизод отправляет нас поиграть в шахматы – мы будем передвигаться по шахматным фигурам. Эпизод несложен, если знать, что нужно делать, поэтому постарай-

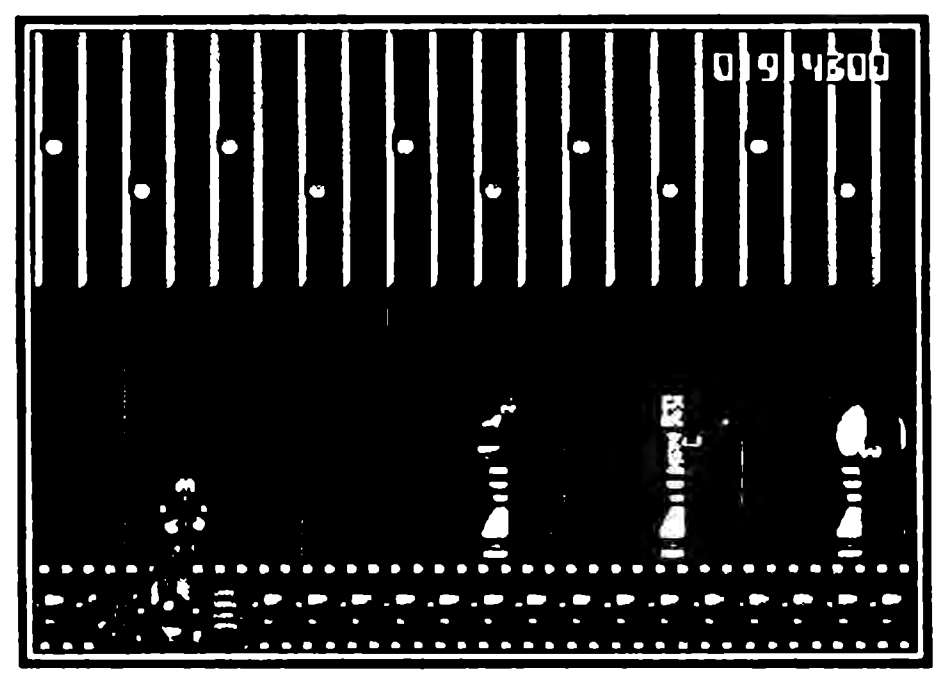
тесь действовать в точности по описанию, если не хотите отправиться на свалку суперагентов.

Начав игру на нижнем этаже, ступайте вперед (вправо), мимо шахматных фигур белого и черного цвета, пока не доберетесь до места, где потолок над вами обрывается. Здесь запрыгивайте сначала на фигуру-ладью, а с нее – на выступ. Теперь идите вперед уже осторожней, так как сверху на вас в любой момент может выскочить колесо. Увидев его, перепрыгните и быстро идите вперед, пока не достигнете странной установки, которая, собственно, эти колеса и производит. Новое колесо выскочит в тот момент, когда меха машины начнут сокращаться и остановятся, поэтому не ждите этого и пробегайте мимо. Двигаясь вперед, можете попробовать взять призы, висящие под потолком, но для этого вам придется подставлять себя под удар двух птиц, летающих вверху. Выход есть – подождать, пока они пролетят, но в этом случае сзади вполне может накатить новое колесо. Дойдя до тупика, запрыгните на ладью, и с нее, дождавшись, пока отлетит в сторону птица-карта, – снова на выступ. Здесь нужно быть еще более внимательным, так как колеса с этой горы катятся не по одному, а по два подряд. Перепрыгнув одно и помчавшись сразу вперед, вы рискуете тут же нарваться на второе. Таким же образом двигайтесь вперед, преодолевая два следующих подъема, пока не зайдете в тупик. Станьте в самом углу и, не дожидаясь, пока установка рядом с вами выбросит новое колесо, подтянитесь вверх с помощью своего туловища. Понд уцепится за потолок и на руках сможет доползти до узкого коридорчика в стене. Не спешите идти по нему – на вас выскочит птица, которая неминуемо повредит вас, так как ни перепрыгнуть ее, ни где-либо спрятаться в узком коридорчике не представляется возможным. Дабы не подставляться, просто не ходите вглубь коридора, тем более что ничего, кроме призов, вы там не найдете. Как только окажетесь на уступе, спрыгните с него вниз и в полете прижмитесь к левой стене, – в результате Понд попадет на еще один уступ, который и выведет его на правильную дорогу.




По коридору спуститесь вниз, не боясь никаких врагов, потому как их здесь нет, и попав в еще один тупик, сделайте то же самое, что и прежде – с помощью туловища поднимитесь к потолку и заберитесь на следующий этаж. Здесь на всей длине пола установлены шахматные фигуры, и идти вам придется пока исключительно по ним, но так как потолки в этом месте чрезвычайно низки и вокруг летают птицы, вам придется постоянно исхитряться так, чтобы не попасть на них. Для этого при приближении какой-либо (они летают по двое) из птиц присядьте с помо-

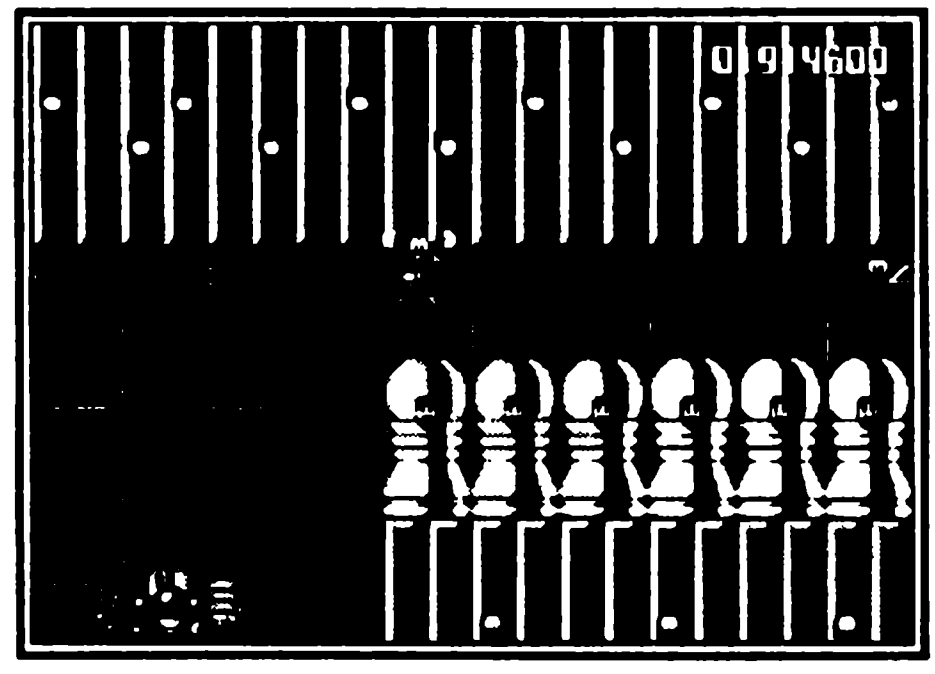




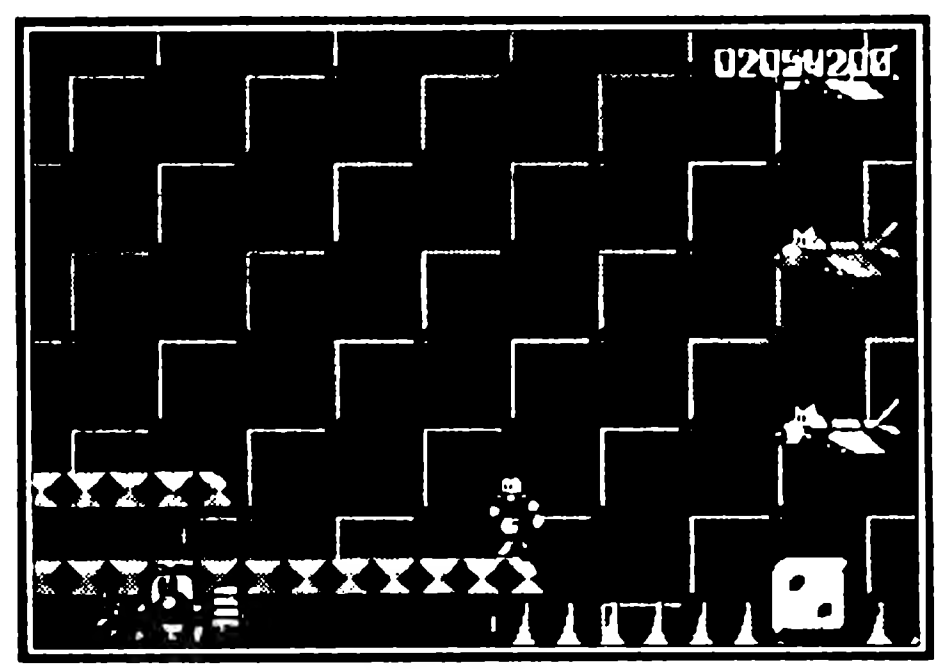
щью кнопки ВНИЗ и, дождавшись, пока та уберется восвояси, двигайтесь дальше, потом опять приседайте, и так далее. Дойдя до тупика, повторите уже известные вам действия, чтобы выбраться на верхний этаж эпизода. Здесь идите вперед как можно более осторожно, так как во многих местах ползают уже хорошо забытые, но весьма знакомые нам по предыдущим уровням змеи, а в конце дорожки — две птицы. Спрыгивая вниз с обрыва, прижмитесь к левой стороне, чтобы собрать максимальное количество призов, расположенных здесь. Упав вниз, просто двигайтесь все время вниз по спускам, подбирая по пути призы. Добравшись до нижнего этажа, сразу зайдите в открытый телепорт, не дожидаясь, пока из коридора справа вылетит птица и выкатится колесо.

Новый эпизод — «логово змея» в полном смысле этого слова, так как вас на всем его протяжении будут окружать бесчисленные пресмыкающиеся как больших, так и маленьких размеров. Начав движение, сходу перепрыгните трех змей, ползущих друг за другом на небольшом расстоянии, войдите в первую лестницу, стоящую у вас на пути. В результате героя подкинет до потолка второго этажа, и сойдя влево, он сможет двигаться дальше. Здесь перепрыгните большую змею (но не сразу, сначала подойдите к ней и дождитесь, пока сверху свалится маленькая змейка) и, обходя так же маленьких, доберитесь до второй лестницы. То же самое делайте и на остальных двух этажах комнаты, и тогда без труда преодолеете этот эпизод. А вот со следующим все так легко не пройдет. На протяжении всей игры, наверное, еще не встречалось более трудной комнаты, нежели та, куда мы попали. Если так дело пойдет и дальше, туговато нам придется...

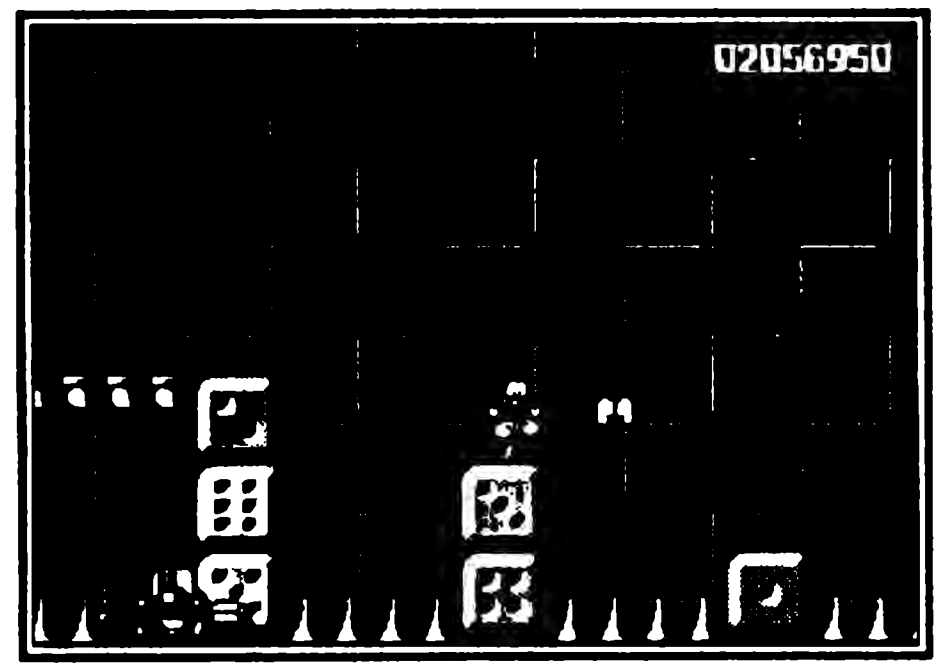
Начинается все с того, что к вам в самом начале комнаты привязываются три оголтелых игрушечных пацана с крыльями, прыгающих вокруг и не дающих спокойно жить. Ладно, обойти их не так уж сложно — нужно всего лишь пройти под каждым из них в тот момент, когда они будут подпрыгивать. Сделав это, подойдите к самому краю ямы, на дне которой торчат колючки, и дождитесь, пока оттуда вылетит прыгун — мы таких уже видели раньше, — и самолет, зависший над пропастью, уберется из виду. Перепрыгнув яму, то же самое сделайте и на краю следующей пропасти, потом — еще раз, пока не достигнете большой платформы, состоящей из нескольких ярусов. Не спешите лезть на верхний из них за призами — идите по нижнему не останавливаясь, и на вас выйдут два чудика в белых накидках. Следуйте вперед, не взирая на их присутствие, так, как будто их и нет вовсе — при вашем приближении они под-



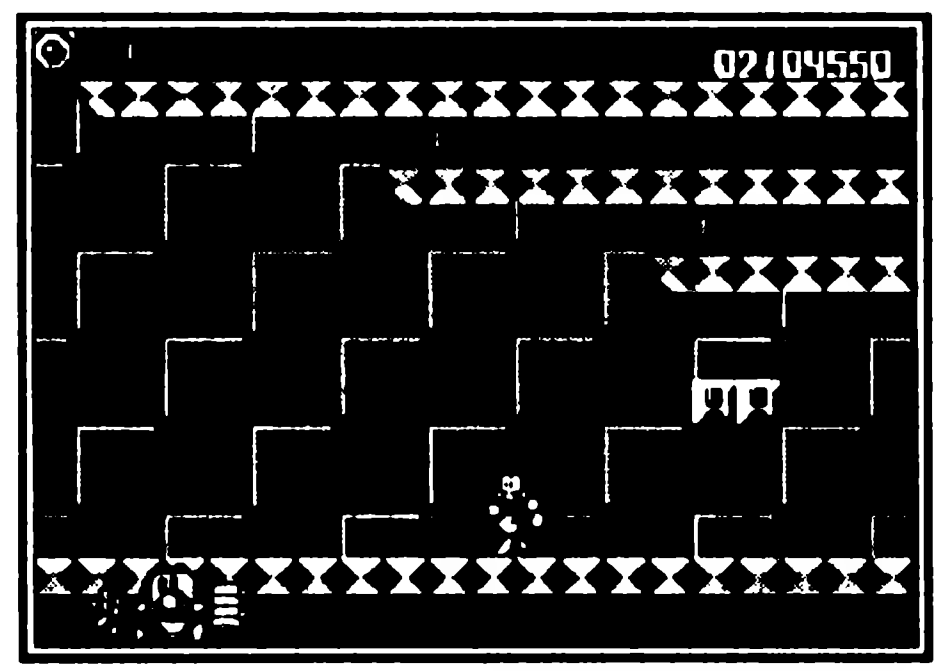
прыгнут вверх и, если вы следусте по нижнему ярусу, перепрыгнут героя. В противном же случае вы рискуете нарваться на небольшие неприятности, так как избежать столкновения с ними по-иному не получится. Теперь подойдите к краю пропасти и посмотрите вперед: перед вами яма с колючками, кубик впереди, до которого нужно допрыгнуть, и три вражеских самолета, столкновения с которыми нужно избежать. Старый трюк с кривлянием на краю ямы уже не пройдет, тут нужно другое — меткость и сноровка, а также изрядная доля хладнокровия. Чтобы попасть на кубик, вам нужно проделать буквально акробатическое действие: прыгнуть вперед и попасть в проем между двумя нижними самолетами с учетом того, что, как только вы прыгнете вперед, они двинутся в противоположную вашему прыжку сторону с небольшой сменой траектории вверх. Скорее всего с первого раза это у вас не получится, поэтому настоятельно советую подумать о другом: если самолет вас заденет, выберите место, куда поудобней падать, чтобы не свалиться в пропасть на иголки.



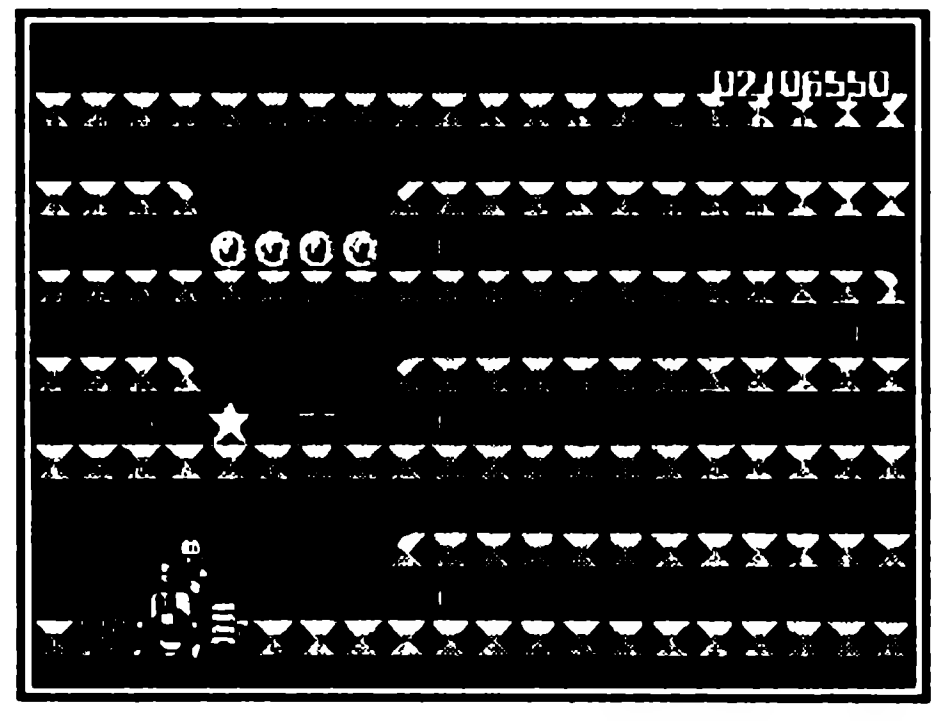
Оказавшись на кубике, двигайтесь вперед по таким же стойкам. На второй высокой стойке задержитесь на некоторое время, чтобы спровоцировать прыгуна показаться из ямы. В противном случае, как только вы совершите прыжок, прыгун нападет на Понда. Перепрыгните с соблюдением этих рекомендаций яму и станьте на длинную платформу-мостик. Здесь летает птица-карта, и вам, чтобы удачно избежать ее приставаний, нужно будет либо перепрыгнуть ее и быстро пройти вперед, либо уничтожить птицу двумя прыжками на ней. Затем двигайтесь вперед, перепрыгивая со столба на столб. Между несколькими из них установлены маленькие платформы-мостики, которые, в том случае, если вы на них станете, начнут двигаться вверх. С их помощью можно взять призы, находящиеся под потолком. Но будьте осторожны и не ждите, когда платформа прижмет вас к своду! Еще несколько прыжков по кубикам через прыгунов и вы, слава богу, на твердой земле. Теперь вас ожидает новая напасть: враги, прежде с которыми мы дела не имели, и поэтому, а также в силу своей природной хитрости, чрезвычайно опасными. Своими действиями они могут настолько запутать вас, что, не разобравшись, вы оставите свои многострадальные кости на этом берегу. Новые враги — странного вида чудики, напялившие на себя белые простыни и, видимо, разыгрывающие из себя привидений. В тот момент, когда они быстро приближаются к вам по земле, естественное желание вашего героя будет какое? Подпрыгнуть, конечно же, и таким способом обойти противника. Но не тут-то было. На это враг и рассчитывал, и, когда вы совершасте прыжок, чудик в какой-



то момент срывается с земли и прыгает вам навстречу, причем всегда поразительно метко. То же самое вас ждет и в том случае, если вы, даже не подпрыгивая, будете идти по одному из верхних этажей. Шутка, а может, и нет, но единственный способ не попасться на его удочку — идти ему прямо навстречу по тому же уровню, тогда чудик все равно подпрыгнет и окажется у вас за спиной, мирно продолжая дальше свой путь. Пройдя отрезок земли и собрав на нем с учетом тактики противника призы, перепрыгните на немного отстоящую от поверхности пирамиду из кубиков, дождавшись, пока птица, летающая над ней, скроется из виду (летает она долго, поэтому, как только она улетит вправо, смело можете прыгать вперед). Затем, аккуратно спустившись по склонам пирамиды справа, дождитесь появления прыгуна и достигните второй пирамиды, где сделайте то же самое, чтобы стать на кубик над ямой с колючками. Теперь вам предстоит двигаться через яму с помощью больших игральных кубиков коричневого цвета, зависших в воздухе.



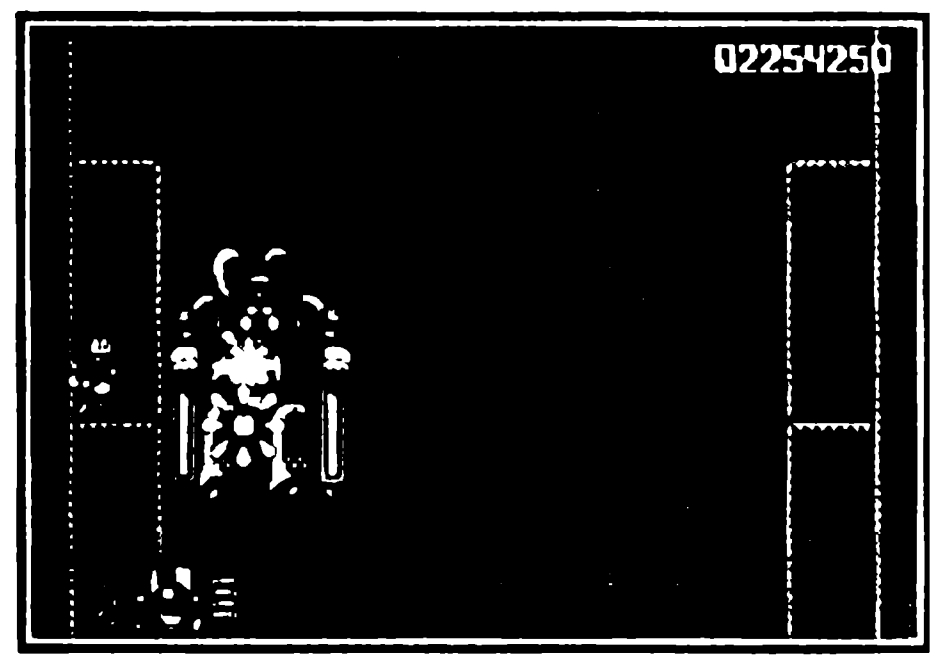

Запрыгнув на первый, с него перепрыгните дальше, а оттуда через прыгуна прыгните на самолет, зависший над третьим кубиком. Самолет в результате улетит, а вы окажетесь на нужном месте. Идите вперед по кубикам, чтобы добраться до пирамиды на дне ямы, с которой Понд сможет перебраться на новую череду кубиков в воздухе, представляющей на этот раз непрерывную череду, двигаться вследствие чего по ней просто, так как не приходится постоянно прыгать. На протяжении всей полосы кубиков на вас сначала нападет мальчик-игрушка с крылышками, потом самолет и под конец уже чудик в простыне. С полосы кубиков перепрыгните на большую платформу, дойдя по которой снова до ямы, Понду нужно будет пробраться по нескольким платформам вперед. До того момента, как вы увидите впереди себя самолет, врагов у вас не предвидится. Самолет обойти несложно — просто совершите затяжной прыжок вперед и вверх, чтобы тот улетел, и приземлитесь на край платформы из трех игральных кубиков. Став на противоположный край, прогоните еще один самолет и допрыгните до другой платформы, а с нее прыгайте на противоположную. Учтите, что там вас ждет чудик в простыне, поэтому вам нужно оказаться на поверхности кубиков прежде, чем он подпрыгнет вам навстречу. С этой платформы перепрыгните на землю вперед, но так, чтобы не стать на кнопку, установленную там. Если же и стали, то сразу же бегите с нее, так как кнопка приводит в действие платформу, подвешенную под потолком. Как только кнопка будет нажата, платформа свалится вам на голову. Здесь мы и завершим этот уро-



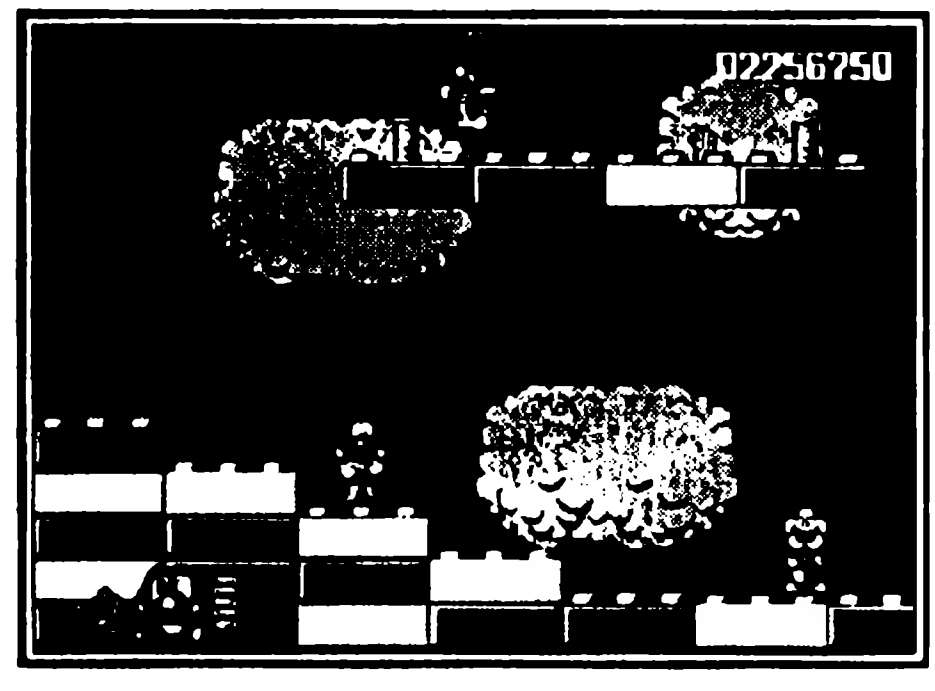
вень, давший нам столько хлопот, но сначала сходим в секретную комнату, чтобы набрать немного очков и энергии. Нуждаемся же мы в отдыхе?!

Подойдя к столбику телепорта, не входите в него сразу, а перепрыгните, после чего дойдите до конца коридора. В результате Понд попадет в секретную комнату, состоящую из нескольких расположенных друг над другом этажей. Между перекрытиями их лежат призы, но чтобы собрать их все, нужна определенная последовательность действий. Сначала пройдите до конца первого, нижнего этажа и соберите на нем призы в конце, затем вернитесь и подберите призы, за которыми, не скрывайте, вы хотели отправиться с самого начала, но не запрыгивайте выше — в противоположном углу комнаты есть еще призы. Только собрав их, можете взять самые верхние подарки и зайти в расположенный на верхнем этаже телепорт.

Босс 3: Джокер



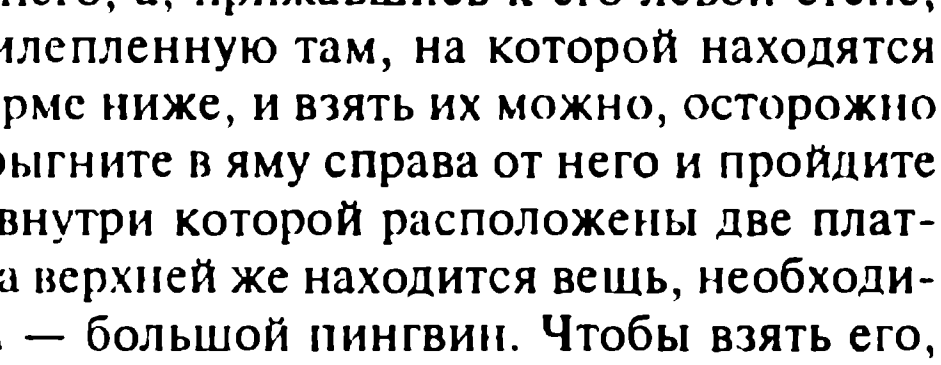

Третий босс, с которым мы встречаемся с начала игры — карточный король, эдакий Джокер. Клоун сидит в кресле которое способно летать по всей комнате, и сбрасывает на вас сверху игральные карты. Контакт с такой картой, сами понимаете, чреват потерей энергии, как, впрочем, и контакт с врагом, кроме прыжков у него на голове. С обеих сторон в углах комнаты находятся редкие лесенки, состоящие из трех символических ступенек. С самого начала, как только войдете в комнату, не двигайтесь сразу с места до тех пор, пока четыре карты, которые Джокер бросил сверху, не исчезнут. Сделают они это после того, как один раз коснутся земли, то есть второго раза уже не будет. Затем быстро идите к правой или левой (лучше левой, если, конечно, вы не левша) лесенке и запрыгивайте на самый ее верх. В тот момент, как вы там окажетесь, туда же прибудет и Джокер, и вы сможете нанести ему первый удар. Отпрыгнув с его головы, не падайте вниз, а снова попадите на лестницу, чтобы через несколько секунд снова атаковать врага таким же способом. Длятся такие беспроигрышные ваши атаки до тех пор, пока враг не поднимется выше того уровня, на который вы сможете запрыгнуть. В этом случае спрыгивайте вниз и ждите, пока клоун снова спустится пониже, а потом лезьте опять на лестницу, но лучше будет, если вы все-таки всегда сможете допрыгнуть до верхней ступеньки. Восьми метких попаданий будет достаточно, чтобы уничтожить и этого врага.

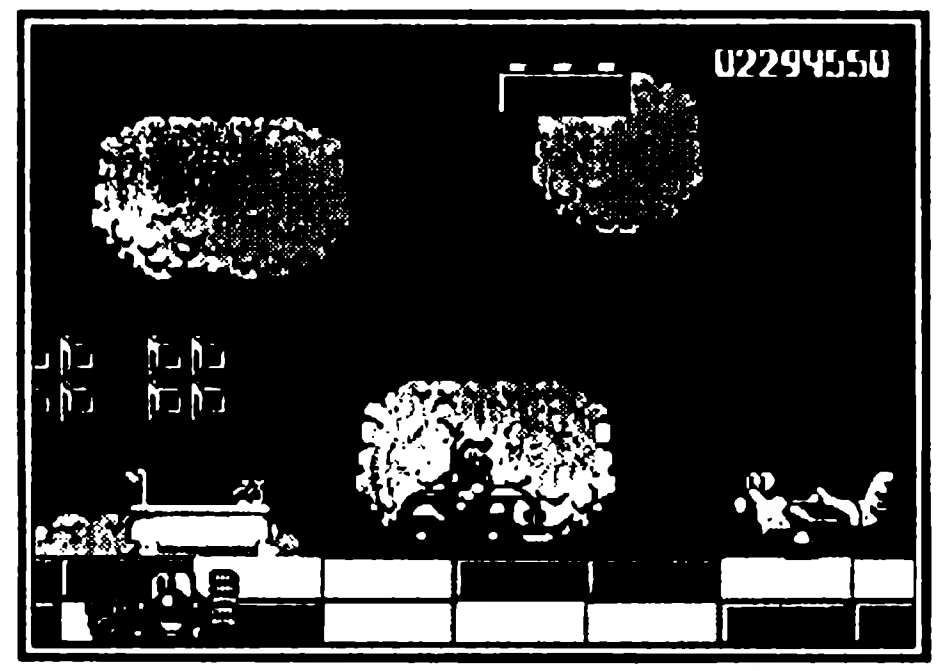



## Уровень 7: Лего

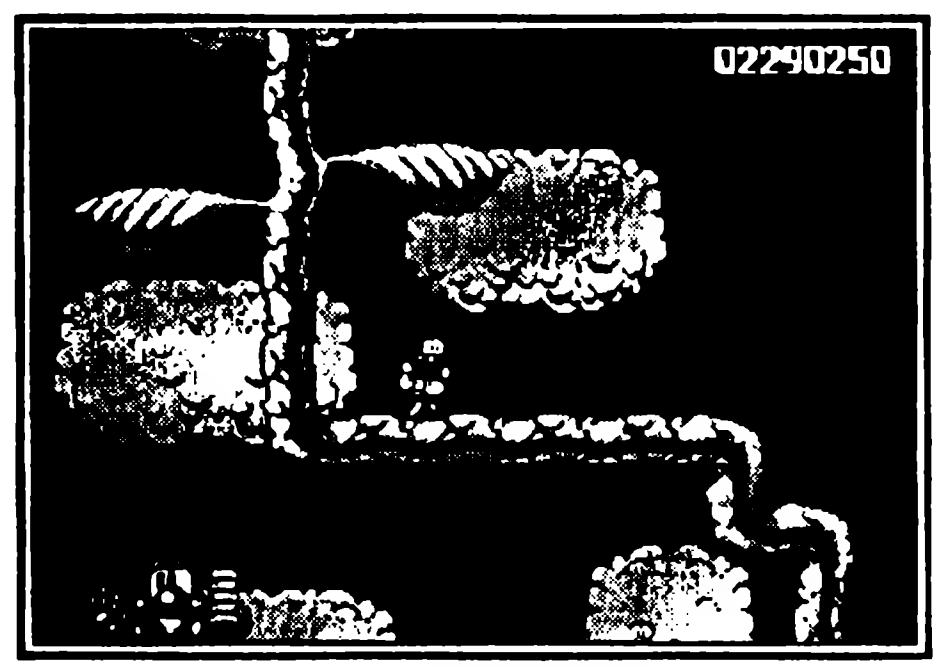
Начало уровня вполне соответствует его названию, но впоследствии мы не один раз увидим, что здесь полно эпизодов, не подходящих под это короткое наименование.

Итак, начинаем игру мы в комнате, в которой все — и пол, и потолок, и перекрытия — состоит из кубиков лего. Чтобы собрать несколько призов, сделайте следующее: дождитесь, пока игрушечный солдатик, который бродит по платформе вверху, отойдет вправо (сделает он это не сразу, а только после того, как он отойдет до конца, иначе, увидев вас и отойдя немного, быстро вернется назад). Избегая с ним встречи, подберите оба приза, лежащие здесь (баночки, очень похожие на стаканы из-под кока-колы), и запрыгните на платформу слева вверху, где также лежат два приза. Оттуда таким же способом, избежав встречи с постовым, запрыгните на платформу справа. Солдата, который находится здесь, лучше уничтожить, так как спокойно собрать здесь призы и продолжить свой путь он вам не даст. Сделать это можно, только попав ему на голову не менее трех раз. Соберите здесь призы и, подойдя к правому краю, никуда не отклоняясь, спрыгните прямо вниз, чтобы попасть на столб, который был вам невиден. С него прыгните в сторону ближайшего столба, но не прямо на него, а, прижавшись к его левой стене, чтобы попасть на маленькую платформу, прилепленную там, на которой находятся два приза. Еще два приза находятся на платформе ниже, и взять их можно, осторожно спрыгнув вниз. Забравшись после на стол, спрыгните в яму справа от него и пройдите немного вперед, чтобы достигнуть комнаты, внутри которой расположены две платформы, по нижней из которых ходит солдат, на верхней же находится вещь, необходимая вам для успешного прохождения эпизода — большой пингвин. Чтобы взять его, подойдите к правой стене комнаты и с помощью удлинения своего туловища уцепитесь за потолок. Потом просто подползите к пингвину и спрыгните к нему, а взяв его — возвращайтесь к выходу из комнаты. Опять же с помощью своего туловища и потолка заберитесь на высокую стену, где для начала подберите несколько банок кока-колы. Можно здесь и повысить уровень своей энергии. Если у вас не полная шкала энергии, поднимитесь на платформу, находящуюся вверху, по которой бродит солдат, и подберите там звезду. После, оказавшись вновь на большой платформе, перепрыгните через яму справа вперед и заберите там второго пингвина, а также несколько призов. Теперь спускайтесь в только что перепрыгнутую вами яму и, обманув солдата, а лучше убив его, заберите третью птицу. Если солдатик остался жив, вам придется повозиться для того, чтобы пройти дальше, поэтому лучше, конечно же, его убрать. Если же этого не произошло, сделайте следующее: отойдите в левый угол комнаты и дождитесь, пока солдат подойдет к вам на маленькое расстояние, затем перепрыгни-





те его и что есть сил мчитесь в правый угол комнаты. Там, немного не доходя до стены, примерно два-три пондовских шага, начните с помощью туловища подниматься. Если все сделано правильно, вы без проблем поднимитесь вверх и ухватитесь за потолок. Ошибками здесь могут быть следующие неправильные действия:

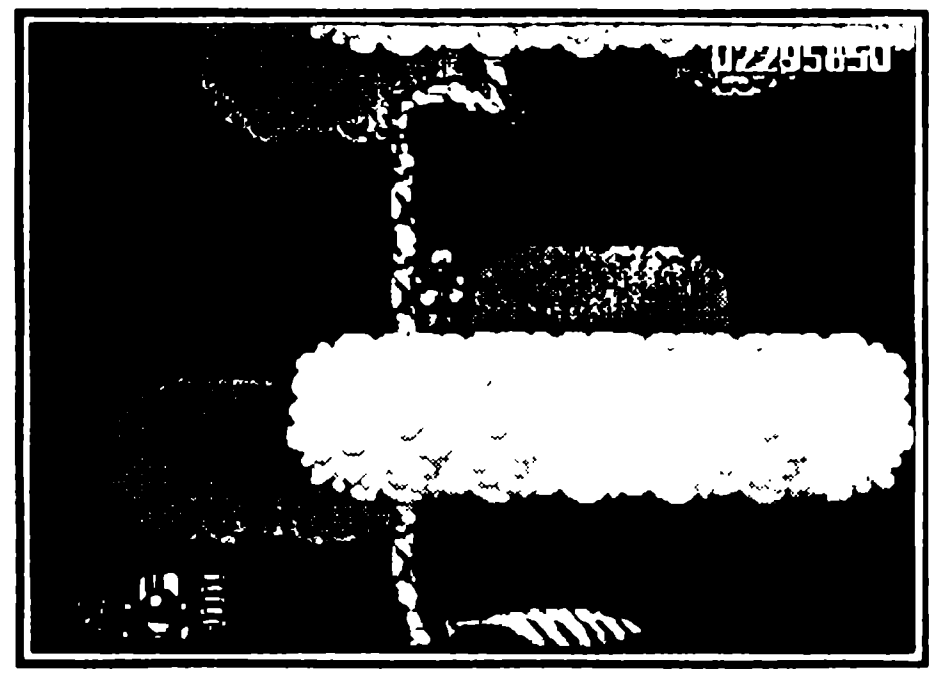



- солдатик внизу был от вас на небольшом расстоянии. В этом случае он не даст вам подняться достаточно высоко для того, чтобы ухватиться за потолок, и таким образом вы потеряете одно деление энергии.

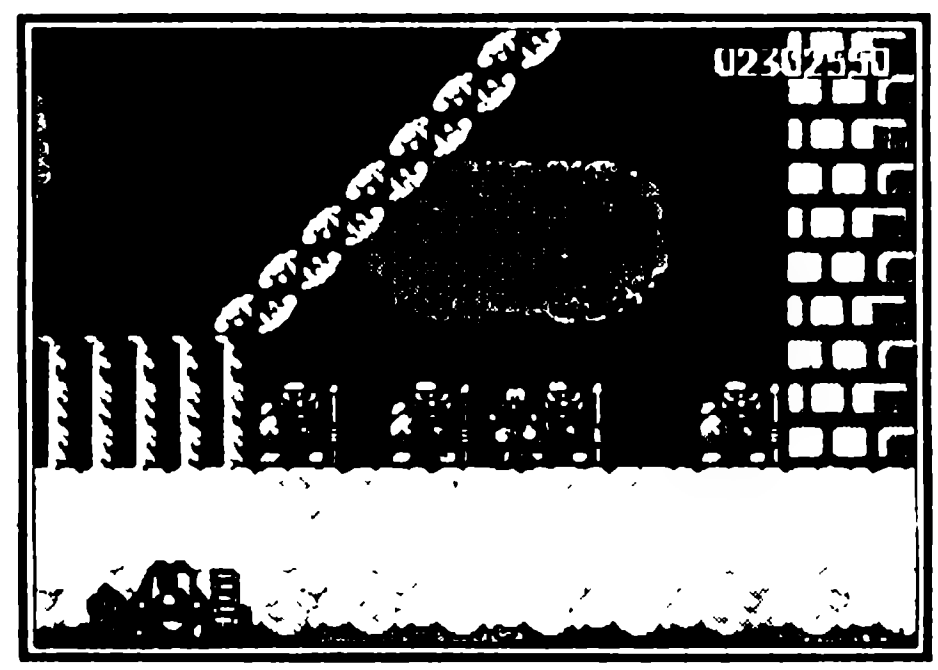
- Понд станет слишком близко к правой стене комнаты, и при подъеме вверх его ранит солдат, находящийся на возвышенности.

Постарайтесь избежать всех этих ошибок и без потерь добраться до спасительного потолка. Сделав это и не отпуская потолка, проползите по нему немного вперед, чтобы солдат не смог вас задеть, и спуститесь на наклонную плоскость внизу. Пройдя осторожно вперед, вы достигнете провала в ее конце. Спустившись с края плоскости вниз, Понд, если, конечно, хочет, может при помощи уже многократно описанного способа слазать вглубь коридора, где найдет два ценных приза — звезду и крест. После взберитесь на столб, расположенный на противоположной стороне провала, и уцепитесь в этом месте за потолок. Немного движений руками — и вы у телепортационного столбика. И вот здесь для облегченного прохождения уровня предусмотрен один секрет. Но о нем попозже, сначала я опишу дальнейшее обычное прохождение уровня.

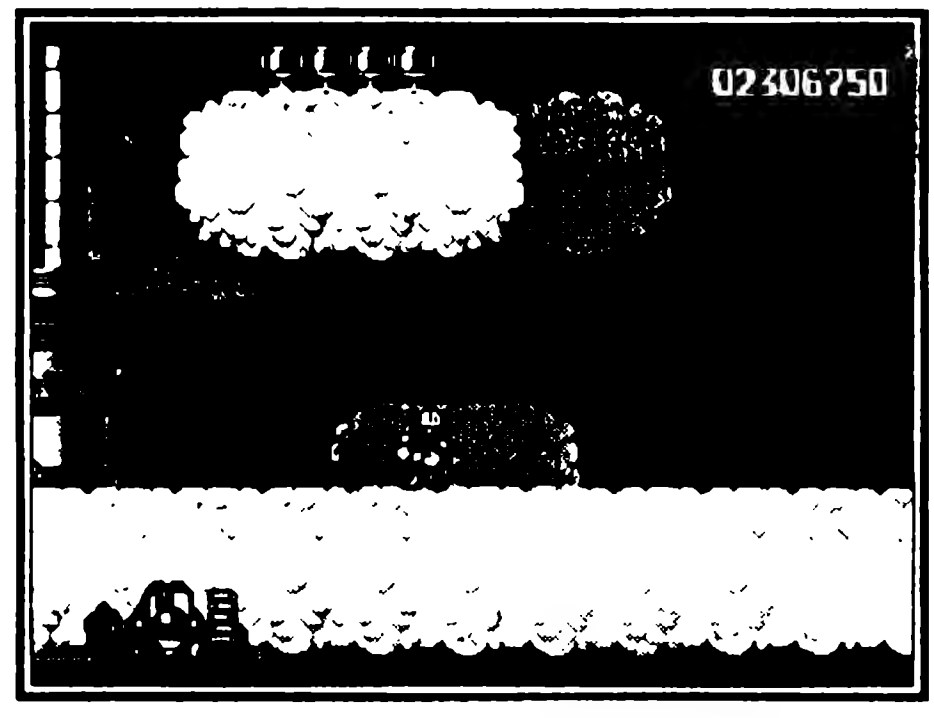
Оказавшись во втором эпизоде, вы попадаете, так сказать, на небо. То есть дальнейшие ваши продвижения будут происходить исключительно на облаках и связанных с ними вещами. Вот только непонятно, как туда забрались все ваши враги. Ясное дело, птицы, но вот змеи и солдаты... Ну ладно, начинаем наши мытарства. Подойдите к гороховому стеблю, который тянется вверх, и заставьте цветок, находящийся внизу, перепрыгнуть через вас, а потом сразу идите в противоположную ему сторону, иначе нахальное растение увяжется за Пондом. Запрыгните на листок справа от того, где сидит еще один цветок, и с него, используя всю свою прыть и упорство, — на лепесток слева вверху. Обратите внимание, что на противоположном листке сидит растение, но чтобы запрыгнуть выше, вам просто необходимо попасть на его место. Для того, чтобы это прошло безболезненно и для вас, и для растения, подойдите к самому краю листка, на котором стоите, и ну о-о-чень маленьким прыжком перебросьте свое тело на противоположный лист. Во время вашего прыжка и цветок тоже сделает прыжок, но он будет намного выше вашего, и вы, как я надеюсь, не



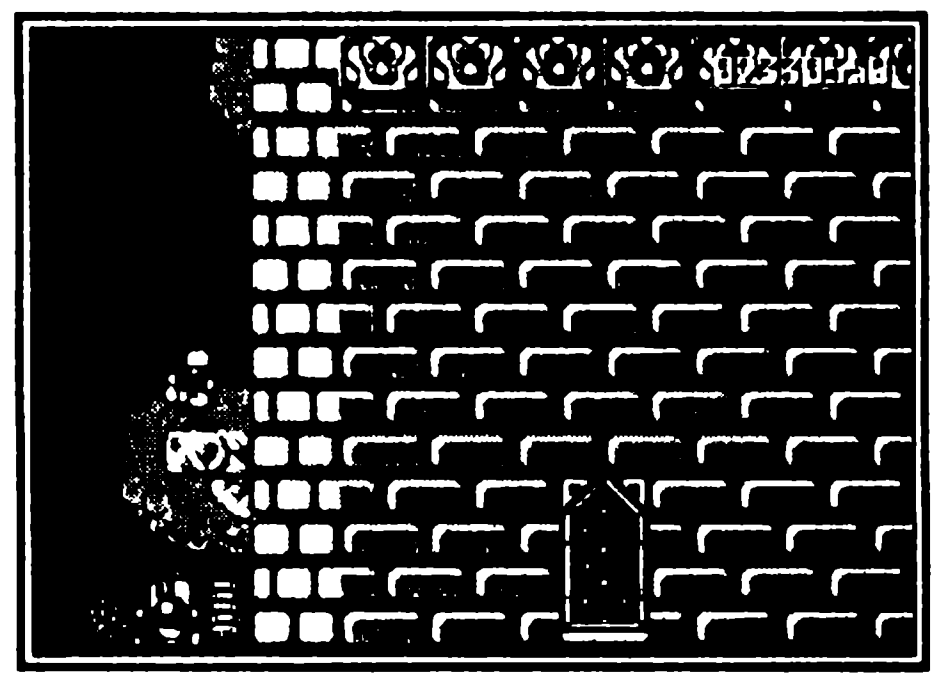
соприкоснетесь. Теперь начинайте методично преодолевать все новые и новые высоты, не забывая обращать внимание на птиц, иногда мешающих этому занятию, пока не доберетесь до облака, по которому ползают две змеи. Уничтожьте их и подберите призы, которые здесь лежат. Если у вас не хватает энергии для дальнейшего успешного прохождения игры, сделайте следующие действия: с правого края облака, на котором вы стоите, прыгните на всю длину своего прыжка вперед, и тогда Понд достигнет облачка, на котором лежит необходимая звезда. Под этим облаком есть еще одно, которое сейчас стало видно, на нем также есть приз-звезда. Вернитесь на большое облако и при помощи изгиба горохового стебля заберитесь на верхний ярус, где, убив двух змей и собрав несколько призов, найдете открытый телепортационный столбик.




В новом эпизоде мы попадаем к сказочному замку, построенному на облаках. Здесь чрезвычайно много разнообразных врагов, а также всяческих секретов, поэтому постарайтесь внимательно все исследовать и лучше всего доверьтесь описанию игры. С самого начала, пройдя немного вперед, уничтожьте бравого солдата, вышедшего вам навстречу. Если раньше мы предпочитали обходить их стороной, то теперь от них лучше сразу избавляться, чтобы не иметь потом от них никаких неприятностей. Сделать это нетрудно: нужно всего лишь дождаться, пока солдат подойдет к вам, прыгнуть на него сверху и, не нажимая кнопок направления, совершить таким образом положенные три прыжка. Двигаясь дальше, без остановки пройдите ворота дворца, не обращая внимания на цветы, стоящие рядом, так как при вашем приближении они сами вас перепрыгнут. Таким образом, дойдя до конца первого замка, войдите под мост и осторожно двигайтесь вперед, остерегаясь игрушечных солдатиков. Убив первого под мостом, дойдите до того места, где мост, спустившись вниз, прерывается и затем опять начинает подыматься, и подождите там солдатика, который придет справа. Увидев его, отойдите назад, туда, где под мостом достаточно места для того, чтобы уничтожить солдата, и сделав это, ступайте далее. Дойдите до ворот второго замка и, когда первый цветок пропустит вас мимо, станьте под дверью и с помощью удлинения туловища поднимитесь вверх. В результате вы попадете в маленький тупичок, в котором установлен телепортационный столбик. Это не тот столбик, что позволяет закончить эпизод, но он поможет вам собрать несколько призов и завершить этот эпизод без его окончания. Попав в комнату с призами, быстро подберите все призы на первом этаже и

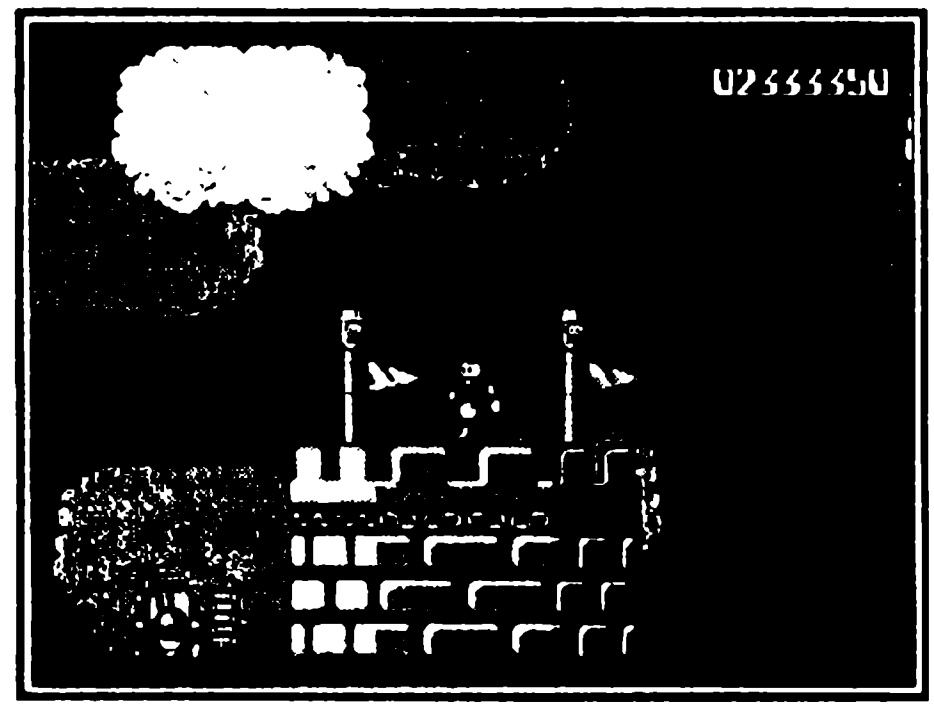


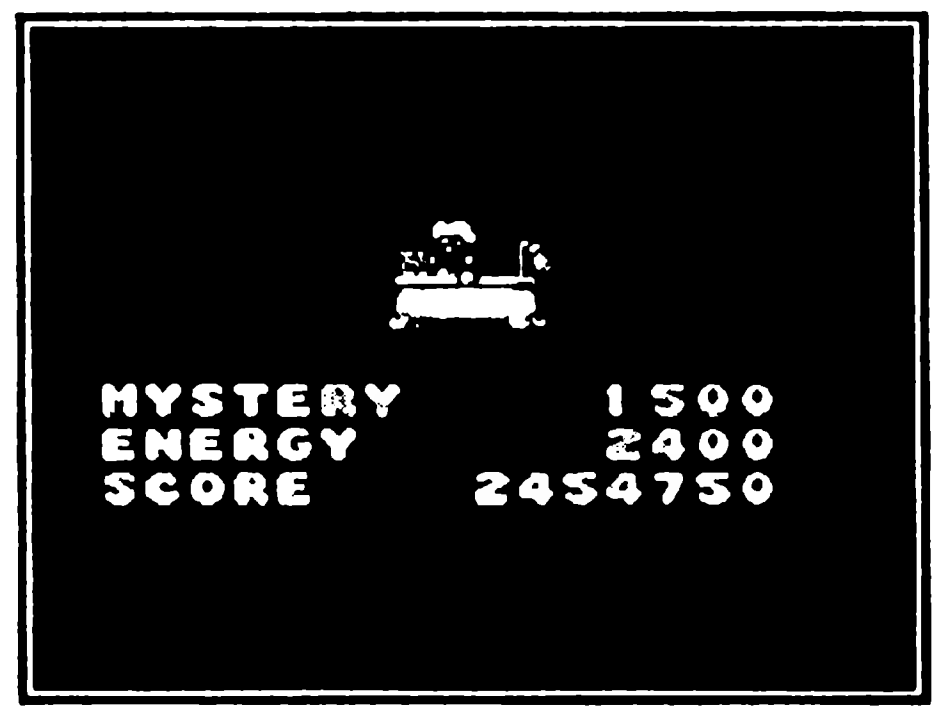
запрыгните на облако слева вверху, а оттуда — на другое, таким образом подбирая призы. Оказавшись на верхнем облаке, где установлены два телепортационных столбика, сходите сначала в левый из них — он выведет вас в точно такую же комнату, где вы также соберете призы и зайдете в телепорт, который вас отправит в следующий эпизод.



Здесь сначала уничтожьте солдатика, который нападет на вас у подножия замка. Весь эпизод представляет из себя восхождение на вершину этого самого здания, которое не так уж легко. Станьте после того, как убьете солдата, у левой стороны замка, там, где проходит граница между освещенной и неосвещенной частью замка (светлая и темная), и начните подниматься вверх. Когда уцепитесь за перекладину, посмотрите вниз — там есть маленькая платформа, прилепленная к стене замка, на которую вам необходимо сейчас попасть. Отцепитесь от перекладины и точным движением станьте на нее. Здесь также удлините свое туловище, чтобы зацепиться за платформу выше, и с нее переползите на платформу из двух каменных голов. Станьте на ее левый край и с нее запрыгните на платформу вверху, убив там солдата. Далее по подоконникам и маленьким платформочкам заберитесь на еще одну большую платформу вверху и снова уничтожьте врага, находящегося там. Пройдите к левому краю этой платформы, запрыгните на возвышенность здесь и с нее далее — на платформу, расположенную на стене замка. С нее можно попасть на большую платформу вверху. Убейте там солдата и с платформы запрыгните на каменную голову вверху. Ступая с нее на другие, заберитесь на самый верх замка, уничтожьте солдата и по флажкам на башне достигните облака вверху, где установлен телепорт окончания эпизода.

Подойдя к краю замка, совершите затяжной прыжок вперед с его стены и, допрыгнув до платформы сбоку от второго замка, спрыгните с нее вниз с правой стороны. Там убейте сначала солдата, а потом, если хотите набрать немного призов и энергии (если перебор таковой у вас отсутствует), проникните через потайное отверстие в стене слева в небольшую комнатку, где лежат подарки. Теперь идите вперед под мост и, выйдя из-под него, убейте еще двух солдат и дойдите до ворот в замке. Первый цветок из двух, которые охраняют вход, первую пропустите, то есть пройдите мимо нее без остановки, а вторую перепрыгните затяжным прыжком, приземлившись за ней, где сразу убейте солдата. Отойдя немного в сторону цветка, после этого удлините свое туловище, чтобы уцепиться за платформу вверху. С нее спрыгните на платформу из каменных голов, далее — на



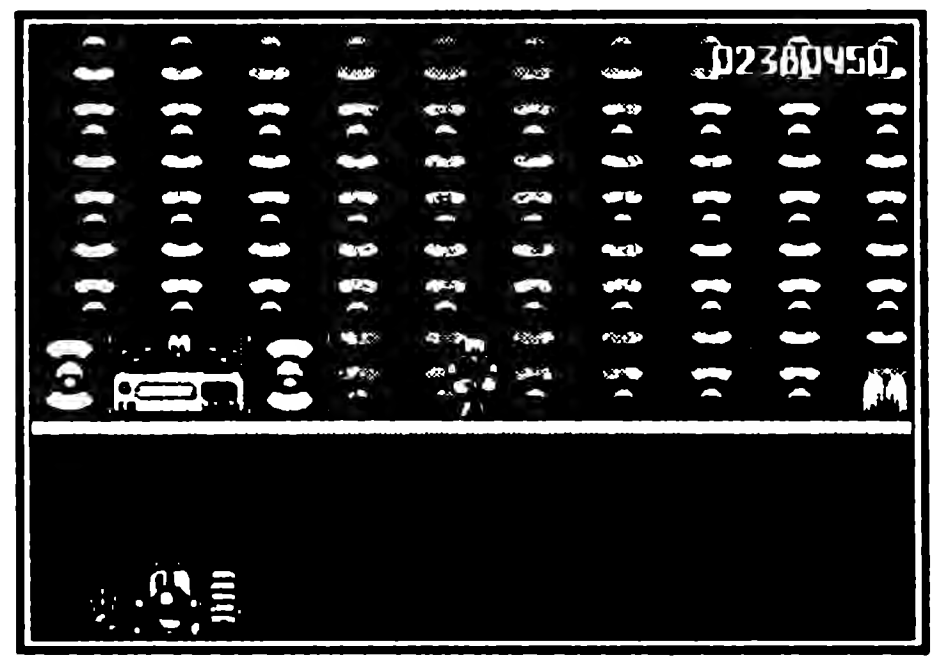



платформу слева верху. Потом следуйте на платформу справа, еще раз вперед и внимательно оглядитесь. Над вами располагается верхний ярус замка (крыша), по которой бродят два солдата. Птиц, которые летают прямо над вами, вы пока не видите, но имейте ввиду, что их там несколько, и если вы, попав на крышу в том же месте по вертикали, где сейчас находитесь, они не дадут вам подпрыгнуть, а вам нужно будет отбиваться от солдата. Поэтому дождитесь, пока солдат слева отойдет, и прыгайте влево и вверх, чтобы приземлиться под воротами. Теперь еще раз внимание: чтобы залезть наверх, куда вам нужно (каменная голова на замке слева или справа), Понду необходима помощь одного из двух солдат, что пасутся рядом с центральной башней замка. Прыгните на него и, зажав кнопку прыжка и оттолкнувшись от врага, приземлитесь на голову. С нее запрыгните на правую башню (будьте осторожны, так как стоять можно только на том участке кирпичной стены, который освещен), далее на правый флажок, и с него — на облако справа вверху. Оказавшись на нем, прыжком достигните второго облака, рядом стоящего (если делать это с помощью простого спуска, а не прыжка, можно переборщить и упасть вниз). Со второго облака спрыгните вправо до упора, и у вас под носом окажется телепорт перехода: мы закончили уровень! Вот теперь можно поговорить и о секрете, который я обещал вам еще в начале уровня, помните, в первом эпизоде? Когда вы по потолку заползли на столб, где был установлен телепорт, я говорил о том, что здесь есть секрет, позволяющий пройти уровень намного проще, чем мы это обычно делаем, и как минимум в три раза быстрей! Для этого вам нужно было не входить в тот телепорт, который был рядом, а обойти его и свалиться в яму справа от него — там расположен другой столбик. Попав с его помощью в комнату-бонус, вы соберете сначала все призы, а потом разобьете три ящика, зависшие в воздухе возле начала комнаты. В каждом из них есть какое-либо дополнительное средство передвижения: самолет, ванная и автомобиль. Советую вам взять из трех ванну, так как ей проще всего управлять, и она, помимо того, что летает, никогда не исчезнет (если мне не изменяет память, в первом уровне был эпизод с самолетом, где последний через какое-то время благополучно исчезал). На ванне и будете проходить все оставшиеся эпизоды уровня. Находясь в ней, вы можете практически не опасаться каких-либо врагов, так как, ударив любого бортиком, вы уничтожите его с первого раза.

## Уровень 8: Студия грамзаписи

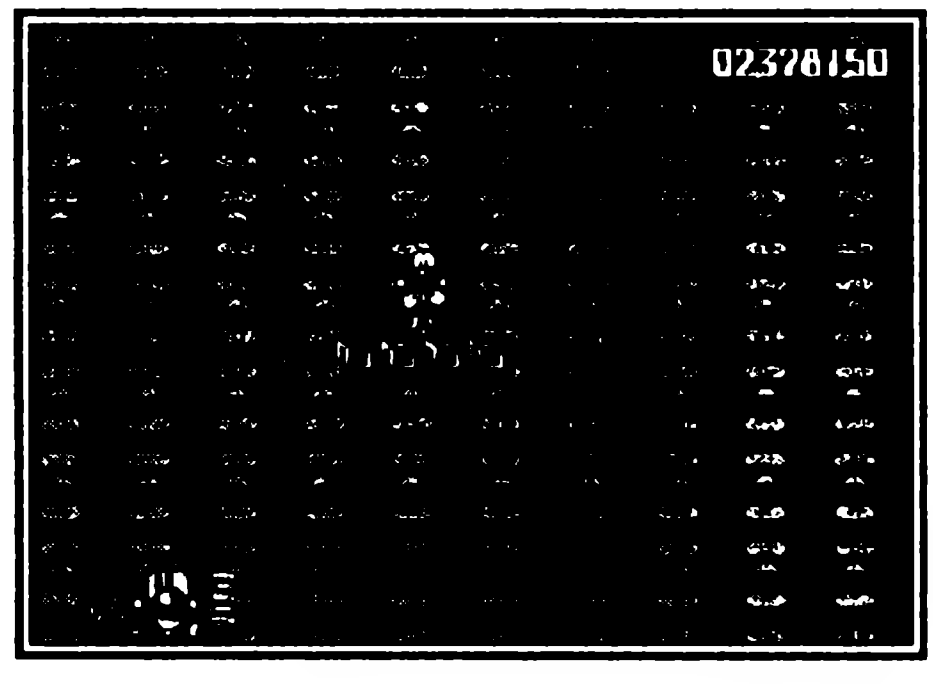
Теперь Понд отправляется на студию записи грампластинок. Первый эпизод мы начинаем в широком коридоре и после непродолжительного путешествия по нему выходим на открытую местность. Подойдя к краю пропасти, перепрыгните ее и убейте на противоположной стороне змею. Затем станьте на видеомагнитофон, который лежит на правом обрыве платформы, куда вы попали, и запрыгните на передвижную платформу, которая перемещается над пропастью. С нее, перепрыгивая по таким же

движущимся и не очень платформам, двигайтесь вверх и влево, пока не достигнете того места, где будет виден потолок. Здесь совершите затяжной прыжок влево, чтобы достичь угла комнаты. Соберите здесь призы, убейте змею и подберите крылья. Взяв их, при помощи кнопок направления и кнопки прыжка управляйте Пондом и двигайтесь в противоположную сторону эпизода, по пути подбирая призы в виде пластинок. На одном из этажей в противоположном углу вы найдете столбик телепорта. Но тут же хочу вам предложить совершенно иное прохождение нескольких последовательных эпизодов, намного более быстрое и легкое. Как вы, наверное, поняли уже, это примерно то же самое, что было в предыдущем уровне: здесь тоже можно задействовать дополнительный транспорт!

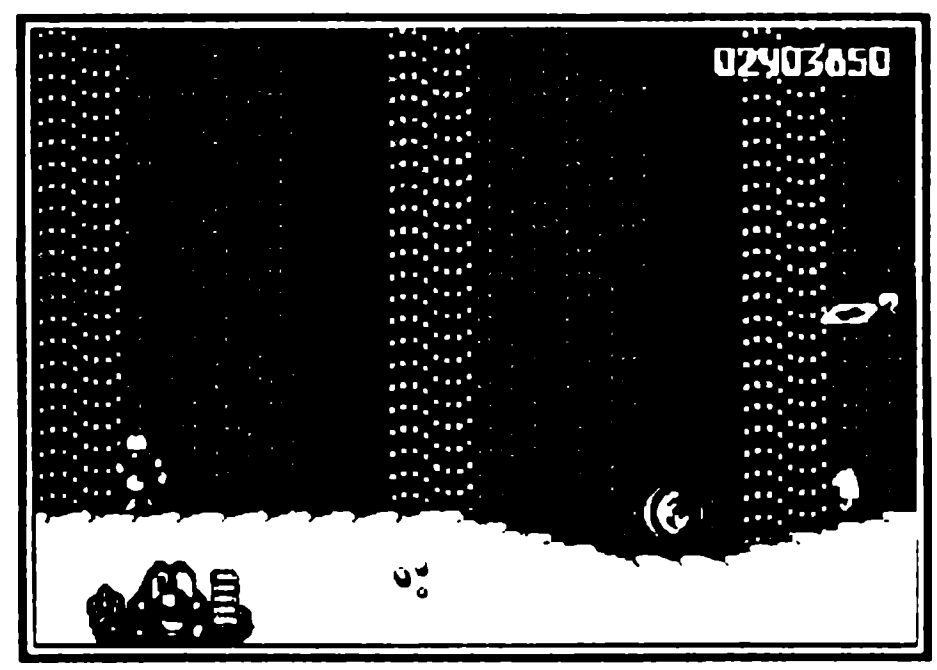


Для этого с начала уровня идите вперед и сделайте все так, как было описано выше, но не двигайтесь по платформам влево, а заберитесь на верхнюю из них. С нее можно запрыгнуть на повисший в воздухе видеомагнитофон, расположенный справа, в тот момент, когда платформа подъезжает к крайней своей точке справа. Магнитофон не виден, но если вы совершите затяжной прыжок, без труда попадете на него. После перескочите по двум магнитофонам вперед, и на третьем из них вы сможете разбить большой ящик, в котором есть самолет. Возьмите его и отправляйтесь проходить таким образом три последующих уровня. Описывать их я не буду, так как все они однотипны, за исключением последнего, который вы сможете пройти при помощи самолета. Он представляет из себя так называемое «хождение по нотам», когда Понд, при отсутствии летательного аппарата, вынужден был бы перебираться по нотным партитурам и самим нотам, чтобы достичь финала. Сделать это иногда будет очень трудно, так как в иных местах вам придется прыгать буквально по спичкам, чтобы не свалиться в пропасть.

В эпизоде, куда мы попали, Понду предстоит решить цепь головоломок, чтобы выбраться в следующий эпизод. Для начала через скрытый пролом в левой стене запрыгните в большое помещение слева. Там подойдите к карандашам, которые стоят остриями вверх, и станьте у основания третьего из них. Из этого положения, удлинив свое тело, вы сможете раздобыть первого пингвина из четырех необходимых здесь. После пройдите налево и через невидимый пролом в стене идите в следующую комнату. В узком коридоре перепрыгните взбесившийся карандаш и выйдите в комнату. С помощью щеток запрыгните на платформу слева вверху и пройдите до того места, где стоят карандаши. Осторожно запрыгните на них, так как вверху

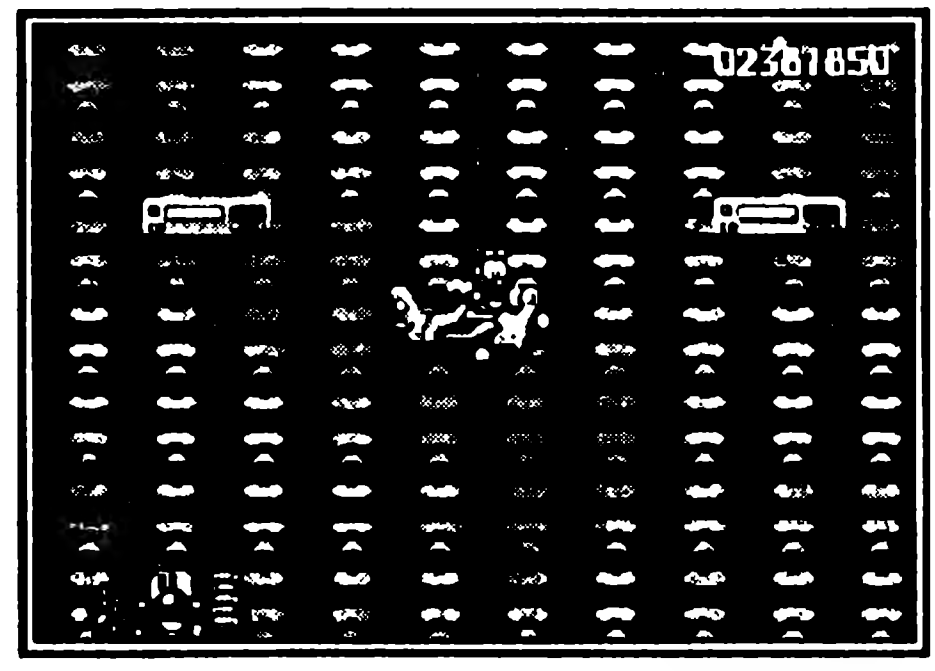


летают птицы, и с ручки щетки, стоящей рядом, запрыгните на уступ вверху, где лежит второй пингвин. После возвращайтесь в первую комнату и возле входа в нее удлините туловище так, чтобы достичь потолка и выйти направо. Став внизу впадины, поднимитесь до верху и через скрытый пролом проникните в комнату справа. Постепенно поднимаясь вверх по карандашам и избегая птиц, пройдите вправо, чтобы попасть в ведущий вниз коридор. В нем Понд добудет третьего пингвина. Подобрав его, возвращайтесь к карандашам — с верхнего из них через пролом в стене вы попадете в последнюю, четвертую комнату эпизода и сможете взять там недостающего пингвина. Рядом же находится и телепорт.

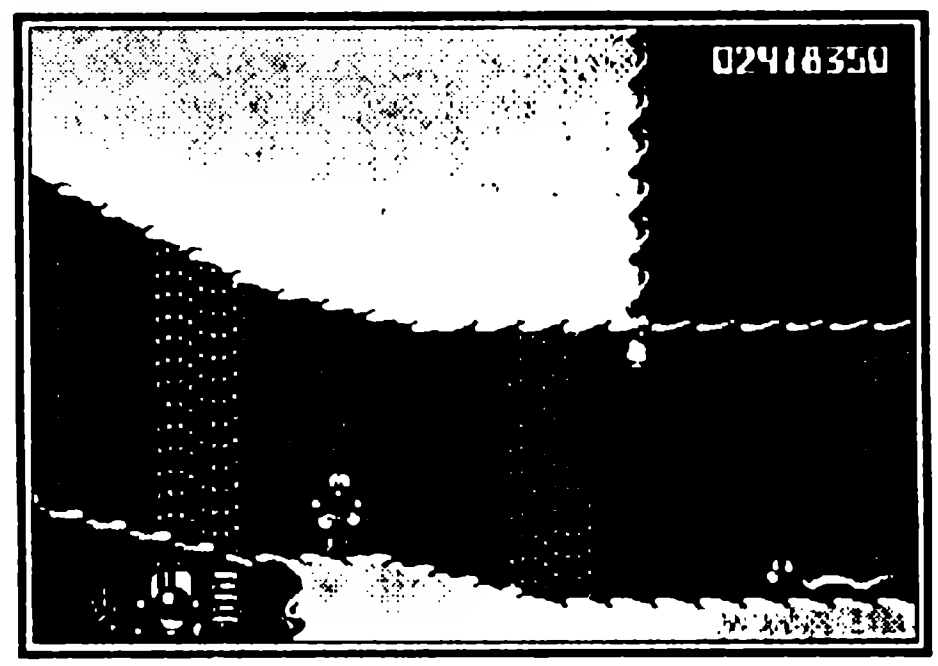



Новый эпизод чем-то напоминает уже однажды пройденный нами, когда Понду приходилось убегать от наползающего сзади экрана. Сейчас ему снова предстоит пройти то же самое. Для более легкого прохождения эпизода следуйте приведенной ниже тактике. Оказавшись в эпизоде, начинайте не спеша двигаться вперед, находясь примерно посередине игрового экрана, чтобы задняя стенка не слишком на вас наползала, но и так, чтобы вовремя успевать реагировать на появляющихся спереди врагов. После первых нескольких шагов на вас выкатятся подряд три пластинки, сразу после чего появится змея. После этого вы попадете в невысокий коридор, где будет еще одна змея, и, выйдя из него, вам нужно будет взобраться на гору. Во время движения по склону, где-то примерно на его середине, на вас выкатится еще одна пластинка, а на вершине горы атакует змея. Спускаясь с противоположного склона горы, не разгоняйтесь, так как у подножия на Понда нападет еще одна змея. Спустившись с горы, набирайте скорость и мчитесь вперед, к правому краю экрана. Как только оттуда появится свисающий сверху уступ со столбиком телепорта на нем, постарайтесь запрыгнуть на него, иначе вам предстоит еще небольшое путешествие. Телепорт выведет героя в комнату-бонус, где он сможет подкрепиться для последнего, завершающего рывка в этом уровне.

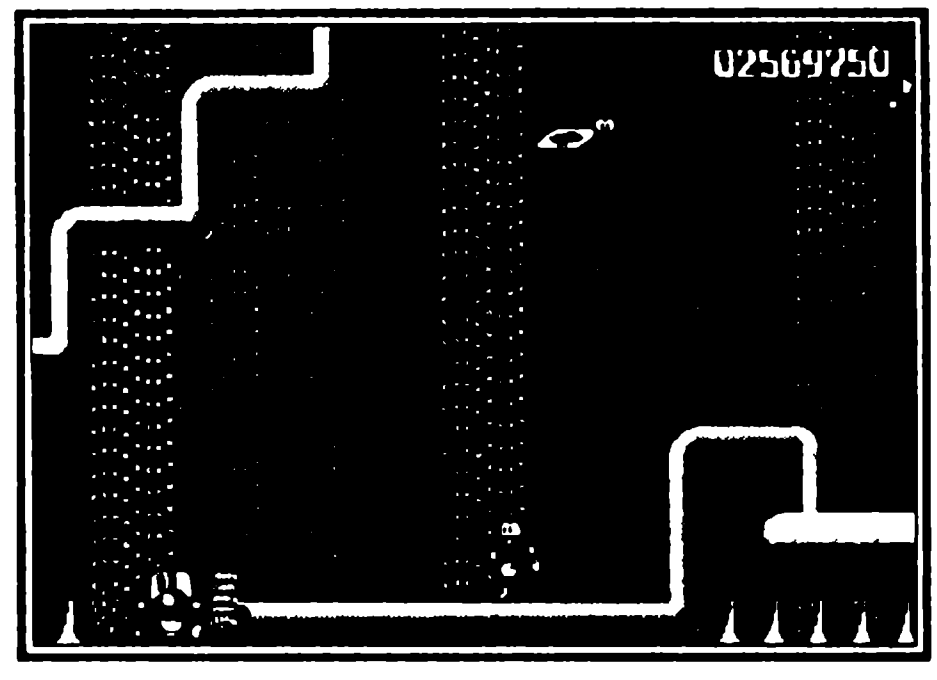
Попав в новый эпизод, начинайте осторожно двигаться вперед, методично уничтожая на своем пути змей, но так, чтобы не проломить себе голову о колючки, торчащие здесь во многих местах на потолке. Пройдя череду змей, вы подойдете к месту, где длинная полоса колючек обрамлена с двух сторон коричневыми указателями, находящимися на потолке и в полу. Не пугайтесь, ничего особенного они не несут, но вот посередине между двумя указателями в полу есть небольшая ямка, в которой, к счастью, ничего, кроме ямки, нет. Упав в нее, невысо-



ким прыжком, чтобы не задеть колючки вверху, выпрыгните наружу и теперь следуйте вперед без остановок мимо нескольких механизмов, выбрасывающих диски. Когда они кончатся, на вас подряд выползут три змеи, и после этого вы подойдете к месту, где на полу снова стоят два указателя. Вверху над ними висит один большой, своим острием ясно указывающий, в каком месте находится очередная ловушка. На этот раз вам нужно исхитриться и перепрыгнуть пустую клавишу (она только одна), так как на дне ямы в этом случае есть колючки. После идите вперед на останавливаясь, потому что клавиши под вашими ногами в нескольких местах будут при соприкосновении с ними подниматься. Ваша задача — дойти до последней из них и вовремя остановиться на краю обрыва. Из этого места прыгайте вперед, на клавишу, стоящую над пропастью, а с нее — сразу дальше. Таким образом, вы сделаете несколько прыжков по поднимающимся клавишам, прежде чем выберитесь на твердую землю — островок со стоящей на нем гитарой. По таким же как этот островкам прыгайте вперед, пока не попадете на музыкальную трубу. Проследуйте по ней дальше и поднимитесь по ступенькам до верхней из них, которая на самом деле пустая. Вы подошли к двум параллельно стоящим трубам, возле каждой из которых летает птица. Чтобы успешно пройти дальше, вам потребуется забраться на верхнюю трубу, для чего в тот момент, когда обе птицы будут в противоположных углах своих траекторий, удлините туловище и уцепитесь за потолок вверху. Времени, пока птицы смогут подлететь к вам, у героя полно. С трубы точным прыжком попадите на передвигающуюся платформу в виде сердечка голубого цвета с глазами. Оно доставит вас к следующему такому же сердечку. Таким образом, перепрыгивая с одного на другое, вы доберетесь до телепорта. Имейте только ввиду, что красные сердечки никуда не двигаются, а желтое, одно-единственное, которое встретится на пути, двигается по вертикали снизу вверх и обратно. И еще одно. Оказавшись на уступе, где стоит телепорт, двигайтесь к нему без остановок, так как последние две клавиши перед столбиком при касании их начинают подниматься. Попав на них и не успев вовремя спрыгнуть, вы угодите под колючки. В последнем эпизоде уровня предлагаю вам следующую последовательность действий.

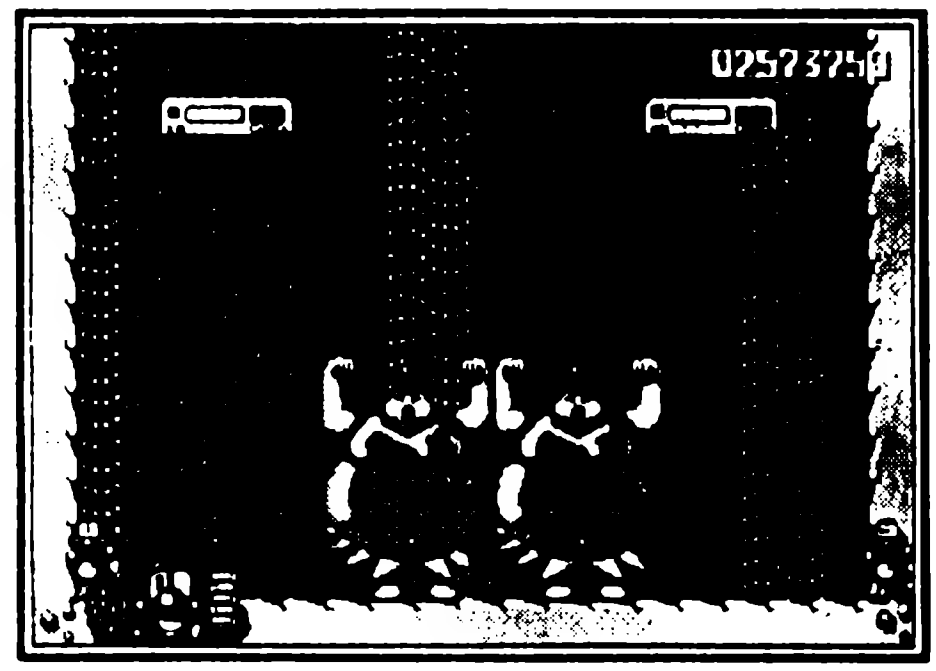



Оказавшись в комнате, пронизанной вдоль и поперек трубами, пройдите по нижнему этажу до тупика и поднимитесь на своем туловище вверх, после чего, отцепившись от верхней трубы, спрыгните на нижнюю. Она при этом двинется вперед, увозя вас с собой, и довезет до красного сердечка внизу экрана. Спрыгните на него и по другим таким же пройдите вперед. Ваша задача здесь — по та-



ким же сердечкам разных цветов с учетом их особенностей подняться в верхний правый угол комнаты, где сесть на синее сердечко, и, один раз нажав кнопку ВЛЕВО, доехать на нем до коридора в трубах. По нему дойдите до конца (но не до ямы, а до самого конца) и спрыгните вниз. Здесь вы найдете столбик телепорта.

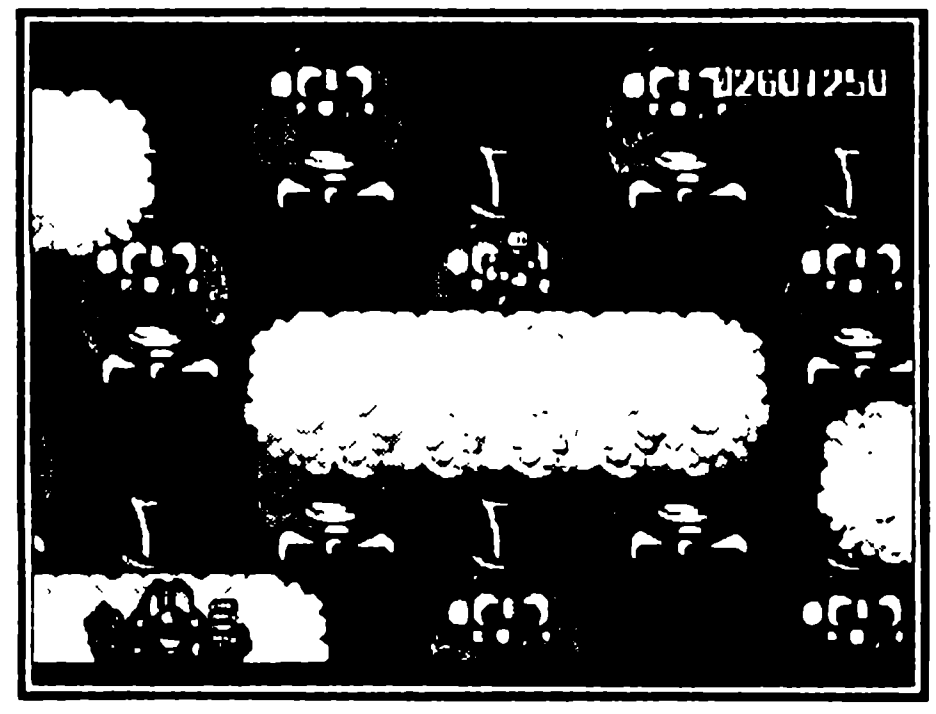
**Босс 4: Двойное отражение**



Не удивляйтесь такому названию — вы на самом деле будете бороться с двойным отражением, частью которого и является четвертый босс. На сей раз это громадная женщина, а точнее, две в силу отражения. Странно, но никакого зеркала в округе не видать, а вот отражение, да еще двойное, налицо. Двоится не только босс, но и вы. Причем один из этих боссов и один из вас — ненастоящий. Так что вам придется сразу уцепиться своим и без того загубленным в бесконечных баталиях вниманием за кого-либо одного. Совет: держите в виду правого Понда и правого босса, и все получится. Во время поединка две женщины меняются местами, и напасть на вторую у вас никак не получится. Бой сам по себе чрезвычайно легок, если не обращать внимания на отвлекающие маневры двойного босса. Вам нужно всего лишь уворачиваться от прыжков босса и изредка прыгать ему на голову.

## Уровень 9: Цирк

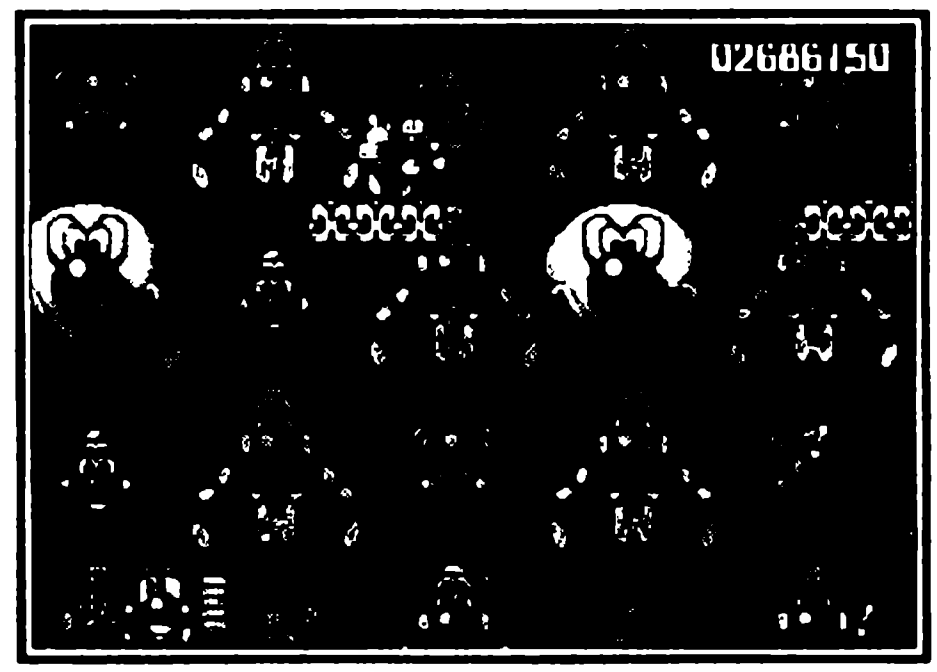
Следующие несколько эпизодов — то есть целый уровень, но состоящий из несколько более маленького количества эпизодов, чем прежде, и поединок с боссом — находятся за дополнительными дверьми, расположенными в ином месте, нежели те, что мы уже прошли. Дойдя до верхнего этажа и пройдя восемь больших уровней, убив четырех боссов, пройдите вправо до конца этажа и спрыгните вниз — у вас перед глазами будет небольшая пристройка к замку, на двух этажах которой располагаются две двери. Нижняя из них — уровень, верхняя — поединок с боссом. Кроме того, в игре существуют и еще две дополнительные двери,



но о них позже.

Первый эпизод довольно-таки трудный, но я вам предложу его упрощенное прохождение. Оно не даст вам возможности набрать очков или поизмываться над бедными клоунами, но зато при такой игре у вас не будет возможности потерять энергию или жизни. С самого начала эпизода заберитесь на крышу высокого шатра и пройдите в его правую сторону. Здесь прыгните вперед на переодетого клоуна и не отпуская кнопки прыжка взлетите вверх, чтобы попасть на облако. Теперь двигайтесь вперед исключительно по облакам, иногда сле-

зая с них, чтобы попасть на следующее. Дойдя до того места, где двигаться по облакам далее невозможно, покидайте их и идите пешком до того места, где из поверхности торчит кнопка. Если нажать ее, платформа справа от нее начнет перемещаться вправо. Прыгайте на нее и езжайте дальше. Платформа подвезет вас ко входу в коридор, ведущий вниз. Не заходя внутрь него, спрыгните с платформы вниз, прижимаясь к правой стене. Оказавшись внизу, вы легко найдете телепорт.

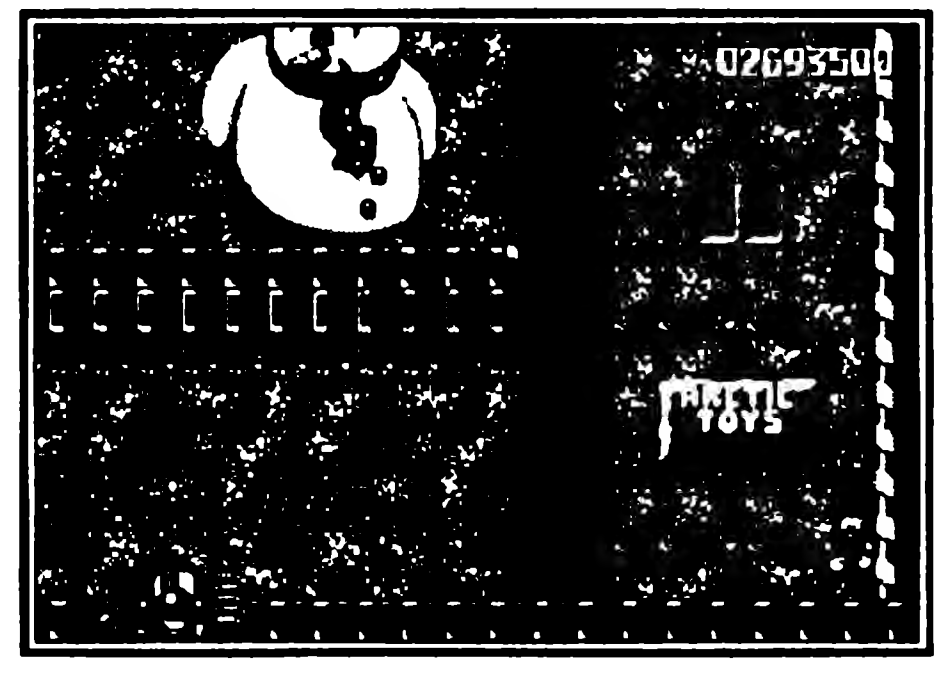



В следующем эпизоде вам всего лишь понадобится собрать как можно больше количество призов в комнате, представляющей из себя глубокий колодец. На дне колодца установлена пушка, и как только вы войдете в ее границу, она выстрелит Понда вверх. Используя удержание кнопки B, вы сможете долететь до самой верхней точки и попасть в телепорт.

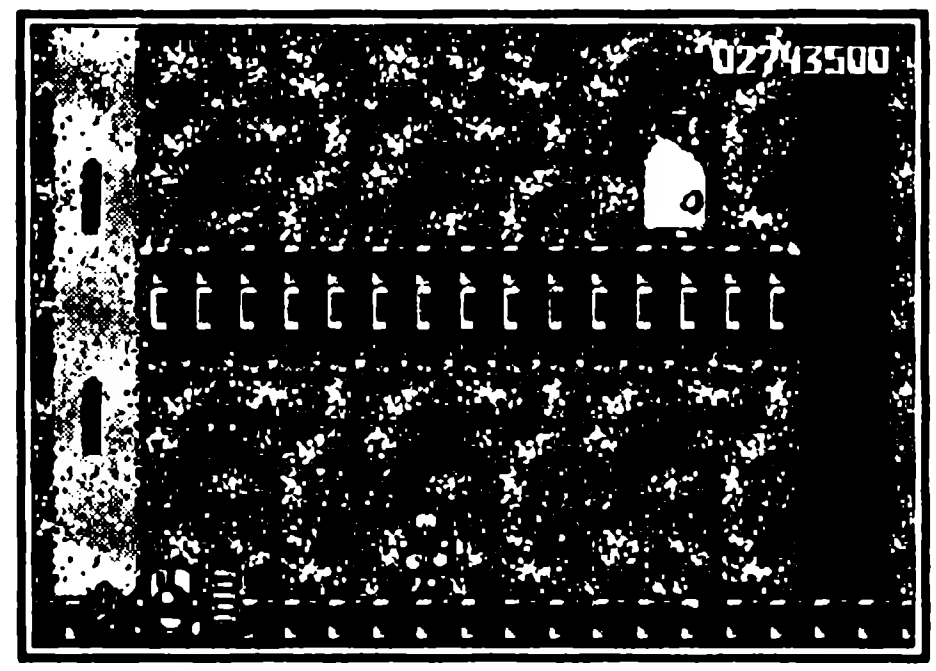
В следующем, последнем в этом уровне эпизоде ваша задача облегчена донельзя. Сразу после появления в комнате зайдите в дверцу в шатре, где возьмите самолет. На нем выходите наружу. Теперь внимание: вся комната разделена на пять меньших комнат. В большей из них, пятой, вы сейчас и находитесь. С места, где стоите, взлетите под потолок комнаты и найдите люк в нем, по коридору из него подымитесь в самый верх и слетайте поочередно в левую и правую комнаты, где возьмите по одному пингвину. Затем точно так же сделайте и в комнатах ярусом ниже, после чего возвращайтесь в комнату номер пять и подлетите к холму из плюшевых подушек. На его вершине с правой стороны есть проход через две подушки, пройдите внутрь и зайдите в телепорт. На этом уровень окончен.

**Босс 5: Снеговик**

Ну да, это и есть последний босс игры! Снеговик — это всего лишь маска, под которой скрывается главный злодей игры — гадкий гоблин, и сейчас нам предстоит разрушить все его козни. Кстати сказать, в этом нам поможет совершенно, так сказать, неожиданный помощник — Санта Клаус. Он в финале и прикончит гоблина. А пока нам предстоит разделаться со снеговиком. Суть поединка такова: комната поделена на два этажа, на нижнем из которых находитесь вы, на верхнем обитает снеговик. Сам он на вас нападать не посмеет, но постоянно будет доставать Понда своей отсоединяющейся головой. Доставать-то будет, но в этом его и ошибка — голова как раз-таки и поможет нам его уничтожить. Еще на нижнем этаже постоянно бегает чудик-прыгун в белой простыне. Если вы помните, в том его и слабость, что он слишком умный (или слишком тупой?), и отвязаться от него проще простого



— не стоит даже строить ему никаких козней, достаточно просто идти напролом, тогда он сам будет вас сторониться. Голова, которая принадлежит снеговику и постоянно от него отсоединяется, для того и отсоединяется, чтобы нападать на вас. Когда снеговик останавливается, голова его начинает усиленно мигать, и в конце концов, показывая небывалую для снежного кома прыть, начинает скакать по нижнему этажу, где, собственно, находитесь вы. Вы в этот момент должны быть в одном из двух углов комнаты — в правом или левом, но быть там так, чтобы чудик в




простыне вам не мешал, то есть быть в противоположном от него углу. Когда голова подлетает к вам, вы прыгаете на нее и, зажав кнопку прыжка, отскакиваете вверх, но не просто так, а так, чтобы попасть на обезглавленного в этот момент снеговика. Как только вы достигли своей цели, отскакивайте от него в безопасное место (туда, где, предположительно, не появится отчлененная в этот момент голова). Таким образом, совершив около восьми удачных нападений, вы уничтожите снеговика. В дальнейшем вам будет показан мультфильм на тему о том, как добро побеждает зло. Правда, весьма кроманьонскими методами: Санта Клаус, эдакий Дед Мороз по-русски, задавит гоблина-врага мешком с подарками. Надеюсь, что он хотя бы детям об этом потом не скажет...

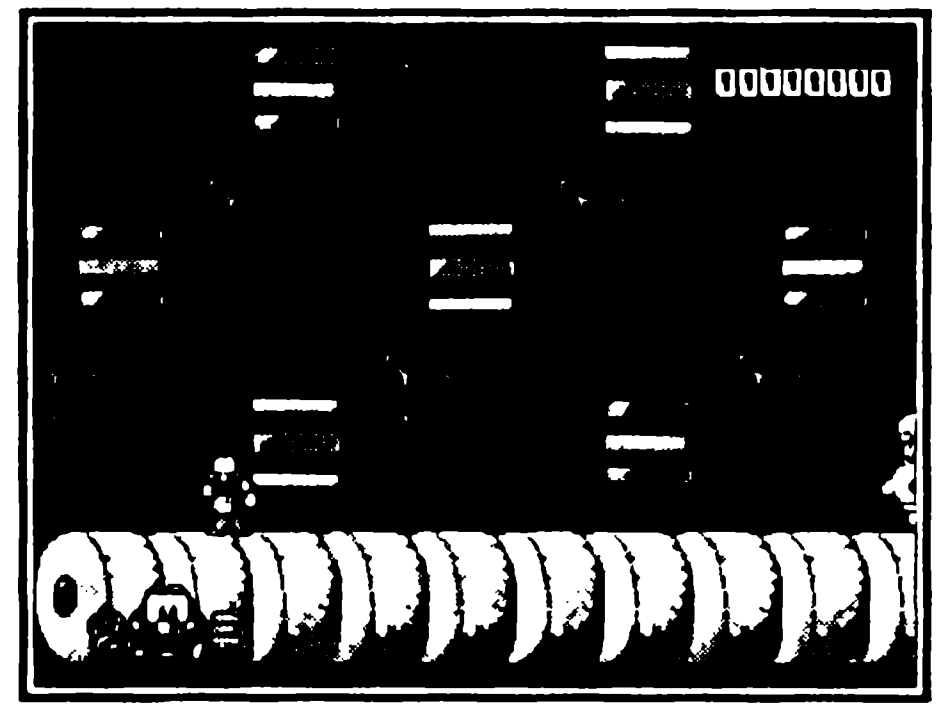
Ну, а у нас с вами еще остались не пройденными две комнаты-уровня, куда мы сейчас и отправимся. Игра-то сама окончилась, но, раз уж мы осилили такую гору уровней и эпизодов, то что нам стоит «дом построить..?»

# Дополнительные уровни

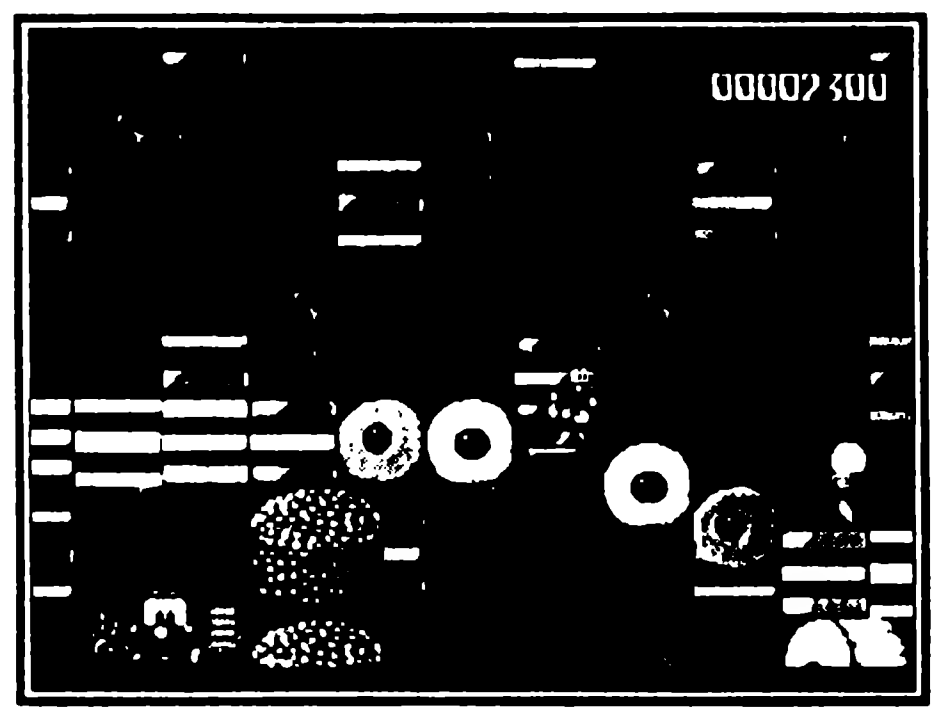
## Уровень 10: Ванильное пирожное

Представляет собой некую компиляцию нескольких первоначальных уровней (помните уровень «Холодильная камера» на тему сладостей и льда?), но одновременно привносит и нечто новое. Судите сами.

Первый эпизод достаточно короток и проходится на одном дыхании, не вызывая никаких трудностей. Начав игру, идите вперед и сходу перепрыгните игрушку-пирожное. Таких врагов стоит опасаться — они очень быстро двигаются и довольно-таки настырны. Оказавшись в безопасности, ступайте далее и двигайтесь по ореховым пирожным, не забывая изредка уворачиваться от птиц и вышеупомянутых игрушек. Скоро и придете к столбику телепорта. Но вот новый эпизод задаст нам задачку — ну очень уж длинный и необычный. Начав его, следуйте вперед и убейте



гусеницу, ползающую по пудингу. Затем, так же осторожно продвигаясь далее, доберитесь до того места, где вверху виден выступ, на который можно взобраться. Сделайте это с помощью удержания кнопки прыжка и не забудьте подобрать звездочку, что находится под потолком. Теперь идите все время вперед, обходя птиц и высокие стены. По пути у вас есть много возможностей набрать дополнительных очков, взять бессмертие и вообще вдоволь поразвлекаться.

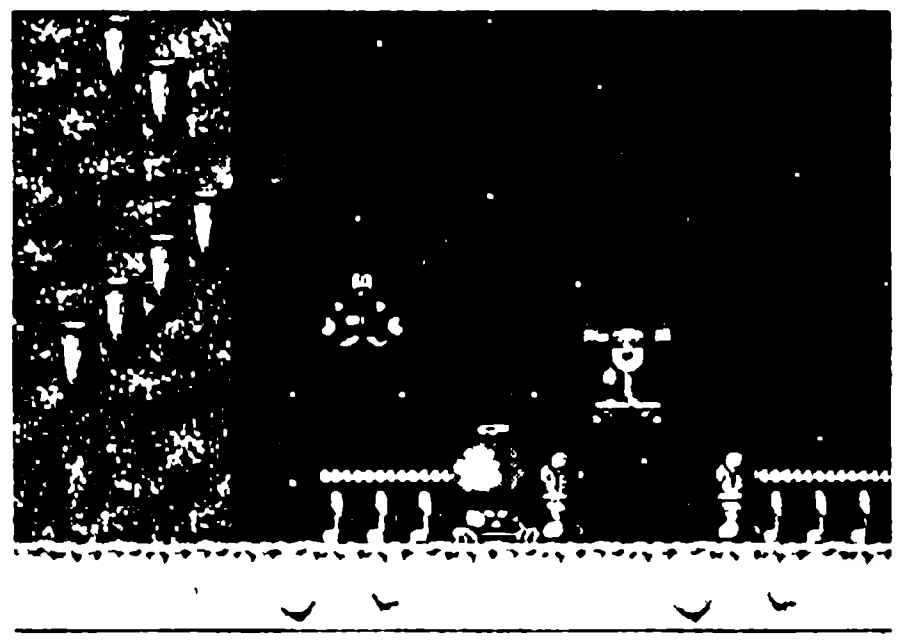


Третий эпизод — путешествие по уставленному пирогами столу. Основные враги здесь — игрушки-пирожные и птицы, поэтому ниче-
го нового сказать вам по поводу это места не могу. Затем следует точно такой же, как и второй, эпизод, но с тем различием, что все здесь, как некогда бывало часто, перевернуто с ног на голову, врагов нет, зато есть много призов. Развлекайтесь на здоровье!

## Уровень 11: Пассажирский поезд

Уровень чисто развлекательный — вы отправляетесь в путешествие на пассажирском поезде, который мчится неизвестно куда. Все дело в том, что экран сзади вас тоже не стоит на месте и постоянно наползает. Основные враги здесь — самолеты, а также игрушечные мальчишки. Эпизод всего лишь один, но проходится он довольно-таки трудно. Главное — не терять самообладания и не спешить, тогда все получится.

*Автор описания Денис НЯНЕНКО*



# JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

## ДЖЕЙМС ПОНД 3: ОПЕРАЦИЯ ЗВЕЗДНАЯ РЫБА

*Millennium/Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Боевик*
*Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆*

***Третья игра о героических похождениях суперлягушки Джеймса Понда (намек на Джеймса Бонда). Сюжет игры таков: злобный доктор Мэйби после поражений в двух первых играх задумал новый план покорения Земли. Для осуществления этого плана доктор выбрал Луну, в шахтах которой был найден редкий минерал – лунный сыр с огромной разрушительной силой. Набрав помощников в городе крыс, злобный доктор высадился на Луне. Кстати, о Луне. В воображении авторов игры, Луна представляет собой кондитерский магазин – зона мороженого, зона заварного крема, зона печенья и т.д. На уровнях игры вам придется прыгать по разнообразным пирожным, плавать на клубниках и апельсинах по вишневому варенью, бегать по скользким платформам из мороженого, которые тают под вашими ногами. Вот такое кулинарное безумство. Вам предстоит, пройдя через множество опасных ловушек и злобных врагов, добраться до доктора Мэйби, победить его и тем самым в очередной раз спасти Землю от уничтожения.***

## Управление

Кнопка ↑ – в этой игре используется только при использовании специальных свойств предметов или для карабканья на сеть.

Кнопка ↓ – присесть.

Кнопка ← – движение влево.

Кнопка → – движение вправо.

Кнопка «A» – ускорение. При нажатой и удерживаемой кнопке «A» ваш герой бежит в два раза быстрее.

Кнопка «B» – прыжок.

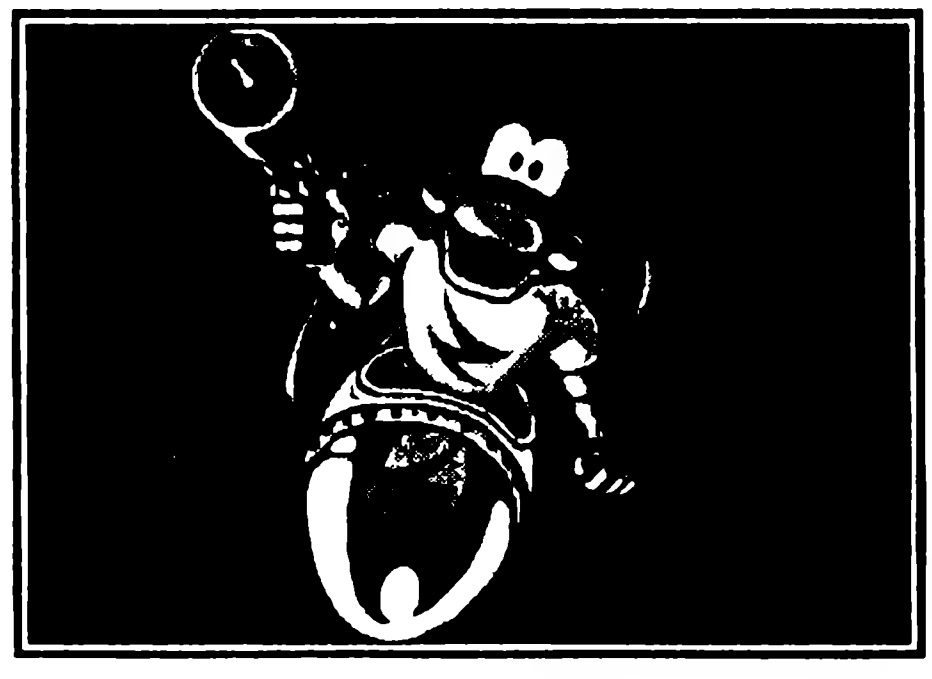
Кнопка «C» – используется для подбора и использования специальных свойств предметов или удар рукой. Чтобы ударить рукой, нажмите и удерживайте кнопку «C» и нажимайте кнопку ← или →, в зависимости от того, в какую сторону вы хотите нанести удар.

Кнопка «Select» – в этой игре не используется.

Кнопка «Start» – пауза и вход в меню.

## Игровое меню

Переключение между пунктами в начальном меню игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой «Start». В этом меню существуют три варианта для выбора: первый «Start» – непосредственно начать игру. Выбрав второй, «Password», вы попадете в экран для ввода кода, который дается вам при переходе в новую зону игры. Список всех кодов смотрите в конце описания. Третий «Options» – вы попадете в подменю настроек игры, где в первой строчке вы мо-

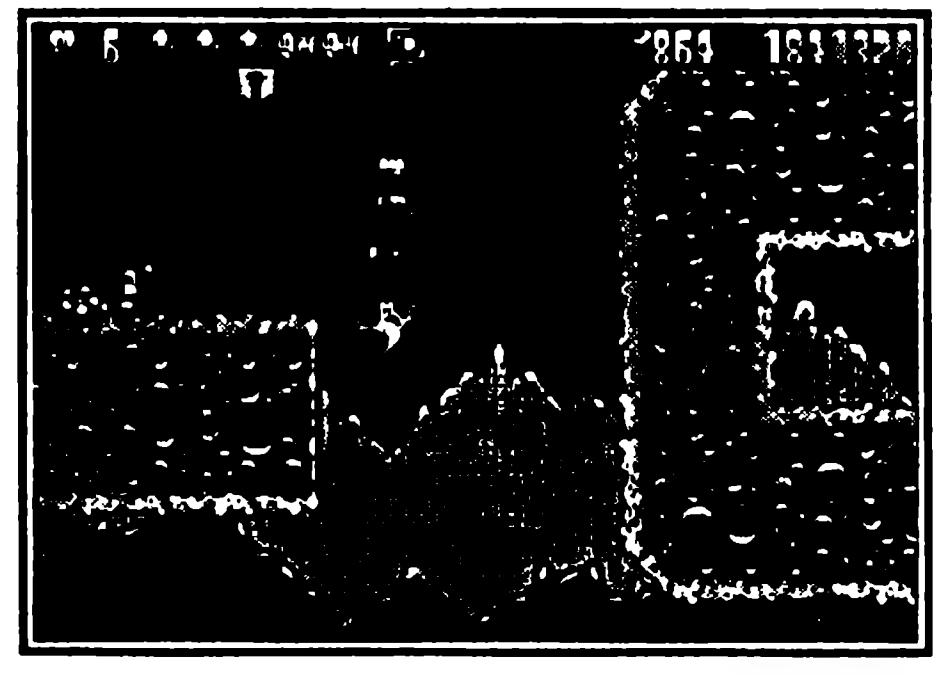


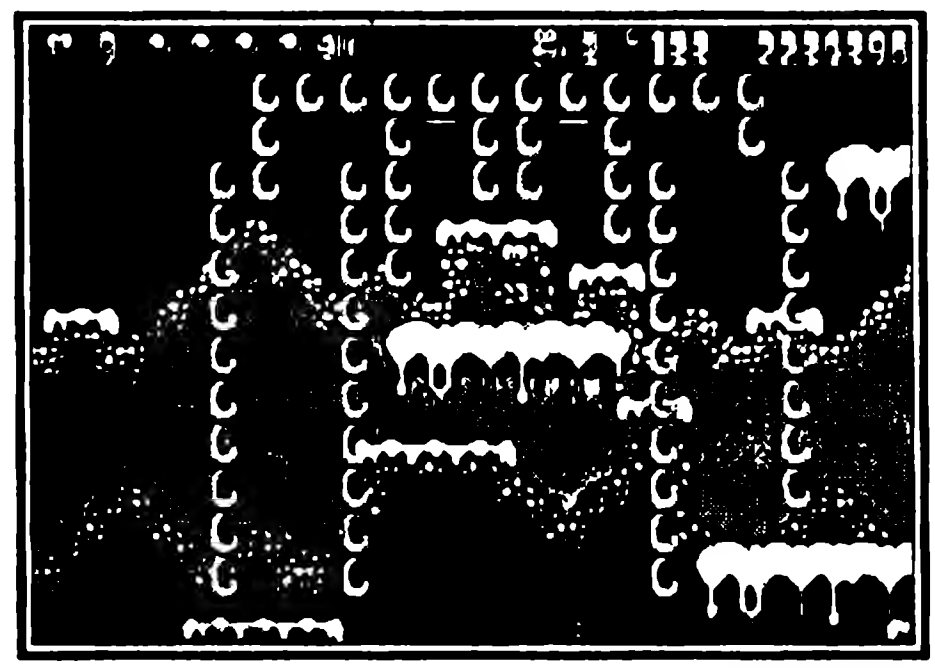
жете отключить или музыку, или звуки, или все вместе. Во второй строчке в этом меню вы можете переназначить кнопки джойстика. В третьей строчке в этом меню вы можете отключить/включить текстовые подсказки о врагах и специальных предметах. Переключение между пунктами в этом подменю игры осуществляется кнопками ВНИЗ и ВВЕРХ, а выбор кнопкой « A». Чтобы выйти из этого подменю в начальное меню игры, нажмите кнопку «Start».

## Объекты и законы игрового мира

Выбрав в начальном меню игры пункт»Start» , вы попадаете на карту планеты. Чтобы выбрать уровень, на котором хотите играть, переведите фигурку-курсор ракету на звездочку и нажмите кнопку»Start», если же вы хотите прочитать краткую информацию об уровне, нажмите кнопку «A». Успешно пройденные уровни отмечены на карте зеленой улыбающейся звездочкой, уровни, которые необходимо пройти, отмечены на карте желтой звездочкой. Если вы на уровне игры возьмете карточку со стрелками, то при возвращении на карту планеты у вас появится возможность пройти новый уровень, обозначенный синий звездочкой, или продолжить свой путь по желтым звездочкам. Уровни, обозначенные синей звездочкой, являются уровнями повышенной сложности – множество врагов и ловушек. По синим звездочкам вы также можете проходить зону, последний уровень в зоне все равно общий для обоих путей, но путь по синим звездочкам немного короче. Например, в первой зоне, идя по синим звездочкам, вам предстоит пройти не пять уровней, а четыре. Итак, нажав кнопку»Start», мы попадаем непосредственно в саму игру, разберем подробнее, что мы видим на игровом экране. Игра выполнена в обычной для аркад двухмерной плоскости, вы смотрите на все происходящие в игре действия сбоку. В левом верхнем углу экрана рядом с портретом лягушонка Джеймса написано количество жизней нашего героя. За этой цифрой находится шкала здоровья вашего героя, выполненная в виде рыбок. При вашем столкновении с врагом на месте одной рыбы появится скелет, и когда вся шкала заполнится рыбьими скелетами, вы потеряете одну жизнь. За этой шкалой появляется изображение предмета, которым вы пользуетесь в данный момент. Далее находится счетчик собранных вами золотых месяцев. За каждую собранную тысячу золотых месяцев вам добавляют одну дополнительную жизнь. Перед этим индикатором иногда появляются квадратики различных цветов в том случае, когда вы берете чашку чая. И, наконец, в самом правом углу написано количество набранных вами очков.

Походу игры вы сможете управлять не только Джеймсом, но и его другом, маленьким лягушонком, которого вы спасаете в конце первой зоны. Лягушонок вдвое меньше Джеймса и может пролезть в любую щель, куда Джеймсу с его ростом не пролезть. Также лягушонок прыгает выше Джеймса и может носить во рту различные предметы. Расправляется с врагами лягушонок ударами своего длинного языка. Для лягушонка существует несколько предметов, которые толь-





ко он может использовать по их назначению. Переключиться на управление лягушонком можно, пройдя по специальной карте-переключателю, которая лежит на некоторых уровнях игры.

Теперь давайте разберем предметы, помогающие вам выжить в этой игре. Чтобы подобрать любой предмет, подойдите к нему вплотную и нажмите кнопку «С». Чтобы бросить взятый предмет, также нажмите кнопку «С». Некоторые предметы многоразового пользования, например, пистолет можно выбросить, нажав кнопку ВНИЗ, и удерживая ее, нажать кнопку «С». Далее приведен полный список этих предметов с пояснениями к ним.

**Зонтик.** Если у вас есть зонтик, то при прыжке он автоматически раскрывается, и Джеймс медленно планирует к земле. Пока вы планируете, используйте кнопки ВЛЕВО и ВПРАВО для перемещения.

**Динамитная шашка.** Это очень опасный предмет и пользоваться им надо очень внимательно. Когда вы подбираете динамитную шашку, ее фитиль начинает гореть, и когда он догорит совсем, динамитная шашка взорвется. Если вы не выбросите ее до этого момента, то динамитная шашка взорвется у вас в руках. Иногда при броске динамитной шашки ее фитиль может затухнуть, не догорев несколько миллиметров до динамитной шашки. Трогать такую шашку не рекомендуется, так как ее фитиль очень короткий, и она взорвется, как только вы возьмете ее в руки.

**Бомба.** Черная круглая бомба по своему принципу действия схожа с динамитной шашкой, но существует одно отличие. С бомбой вы можете бегать сколько угодно времени, она не взорвется до тех пор, пока вы ее не бросите (поэтому, если у вас есть возможность выбора, пользуйтесь бомбой). Когда вы бросаете бомбу, она начинает мигать и через несколько секунд взрывается.

**Пружины.** Когда вы берете пружины, они перекрепляются к вашим ногам, и вы сможете допрыгнуть до самого верха экрана, но сначала вам надо хорошо распрыгаться. Сделать это можно таким способом: подпрыгивайте и, когда ноги персонажа коснутся земли, прыгайте снова и удерживайте нажатой кнопку прыжка. Если вы подпрыгнете вовремя, то подлетите на ранее недосягаемую высоту. Так, с каждым прыжком вы будете подниматься все выше и выше, пока не долетите до самого верха. Так же быстро набрать высоту прыжка можно, спрыгнув с какого-нибудь высокого места. Этот предмет может использовать и маленький лягушонок.

**Кусок сыра.** Вы можете кидаться куском сыра во врагов. Если же ваш враг мышь, вы сможете использовать кусок сыра как приманку.

**Чашка чая.** Если вы соберете на уровне все четыре разноцветных чашки чая, то в конце уровня получите дополнительный очковый бонус. На уровнях ближе к концу игры или на синих уровнях (повышенной сложности) без четырех собранных чашек чая вас не пропустят на следующий уровень. И если вы разобьете вражеский маяк, и у

вас не будет четырех чашек чая, вас выкинут на начало уровня и все придется проходить заново.

**Телевизор.** Берите телевизор и бейте его об землю. После нескольких ударов из телевизора вылетит синее привидение, которое, подлетев к вам и полетав вокруг вас некоторое время, улетает обратно в телевизор. Это привидение не причинит вам, никакого вреда, даже наоборот, вы сможете использовать это привидение как лифт. Осуществляется это таким образом: как только привидение вылетает из телевизора, хватайте телевизор и ждите, пока привидение не подлетит к вам. Теперь, не выпуская телевизор из рук, запрыгивайте на привидение. Привидение будет пытаться забраться обратно в телевизор, а так как он у вас в руках, привидение будет поднимать вас все выше и выше. Кстати, когда вы в первый раз возьмете телевизор, все изображение на экране станет черно-белым, не пугайтесь, а бейте телевизор об землю, и изображение опять станет цветным.

**Камень.** Назначение этого предмета очень простое — вы можете кидаться камнем во врагов.

**Пистолет.** Подобрав или отняв у врагов пистолет, вы сможете стрелять во врагов (кнопкой «С») различными снарядами. Первые основные снаряды — это зеленые яблоки. Яблоки летят очень недалеко и являются самыми слабыми патронами для пистолета (примерно в половину мощности удара рукой или прыжка). Затем, подобрав оранжевый апельсин, вы сможете стрелять ими из пистолета. Апельсины быстро летают и пролетают весь экран по прямой. Самыми же лучшими патронами для пистолета являются пирожные, которые к тому же и самые убойные патроны. Когда вы выстреливаете пирожным, этот снаряд устремляется за вашим врагом, где бы тот не находился.

**Воздушный шарик.** Зацепившись за воздушный шарик, вы сможете подняться на самый верх экрана.

**Синяя звезда.** Подобрав такую звезду, вы восстановите одно деление на шкале здоровья Джеймса. Если же у вас полная шкала здоровья, и вы берете синюю звезду, то получите 10000 очков.

**Фиолетовая звезда.** Подобрав фиолетовая звезду, вы добавите одну дополнительную рыбу к шкале здоровья Джеймса.

**Гиря.** Взяв такую гирю, вы можете проломить стенку из тонких камней, просто пройдя по ней. Также, если вы побежите по склону горы с гирей, вы разовьете намного большую скорость, а вот прыгать высоко с гирей не получится.

**Карта со стрелками.** Подобрав синюю карточку с тремя желтыми стрелками, вы получите возможность при возвращении на карту проходить зону по уровням повышенной сложности.

**Сердце.** Подобрав красное пульсирующее сердце, вы получите одну дополнительную жизнь, но не больше 9 штук. Если вы берете дополнительную жизнь, но у вас уже есть девять жизней, вы получите 100000 очков.

**Клубника.** Большая красная клубника играет в этой игре роль водолазного костюма. Забравшись в клубнику, вы без ущерба сможете плавать по воде. Также, когда вы внутри клубники, вы можете без ущерба для Джеймса два раза столкнуться с врагами, при третьем столкновении клубника исчезает. Выбраться из клубники можно, нажав кнопку «С».

**Лимон.** Назначение лимона точно такое же, как и у клубники, различие заключается только в том, что у лимона четыре единицы здоровья. То есть, находясь внутри лимона, вы можете четыре раза столкнуться врагами без ущерба для здоровья Джеймса.

**Золотые месяцы.** За каждый подобранный золотой месяц вам начисляется 50 очков. За каждую собранную тысячу золотых месяцев вашему герою добавляют одну дополнительную жизнь, но не больше 9 штук.

**Реактивная ракета.** Очень полезный предмет. Сев на реактивную ракету, вы не только сможете свободно летать, но и сможете стрелять по врагам из мощной пушки, мощность одного выстрела которой равен двум вашим ударам рукой. Правда, летать вы можете, только пока у ракеты есть топливо. Обозначается количество топлива желтой полоской вверху экрана рядом с изображением самой ракеты. Пополнить запас топлива в ракете можно, подобрав желтую канистру. Когда у ракеты закончится топливо, вы не сможете летать, тогда можно на ракете ползать по земле, стреляя во врагов из пушки без ограничений.

**Пропеллер.** Взяв пропеллер, вы сможете летать, правда, пропеллер будет все время тянуть вас вверх, но, используя кнопки ВЛЕВО и ВПРАВО, вы сможете перемещаться по экрану, пока не долетите до самого верха экрана или не упретесь в какую-нибудь преграду.

**Каска.** Когда вы надеваете каску на голову, вы защищаете Джеймса от атак сверху. Также в каске вы сможете головой пробивать платформы из кирпичей или коричневых валунов.

**Золотая рыбка.** Когда вы берете золотую рыбку, вокруг Джеймса начинают летать разноцветные звездочки, и пока они летают, вы без ущерба можете соприкасаться с любыми врагами и ловушками. Эффект от одной золотой рыбки длится примерно двадцать секунд, если вы берете несколько рыбок, их эффект суммируется, то есть если вы взяли две золотых рыбки, то вы получите неуязвимость примерно на сорок секунд.

**Ботинки.** Когда вы берете этот предмет, играя маленьким лягушонком, вы сможете наносить повреждения любым врагам, прыгая им на голову. Играя Джеймсом, вы только можете кидаться ботинками во врагов.

**Вставная челюсть.** Когда вы берете этот предмет, играя маленьким лягушонком, вы увеличиваете мощность удара его языка. Играя Джеймсом, вы только можете кидаться челюстью во врагов.

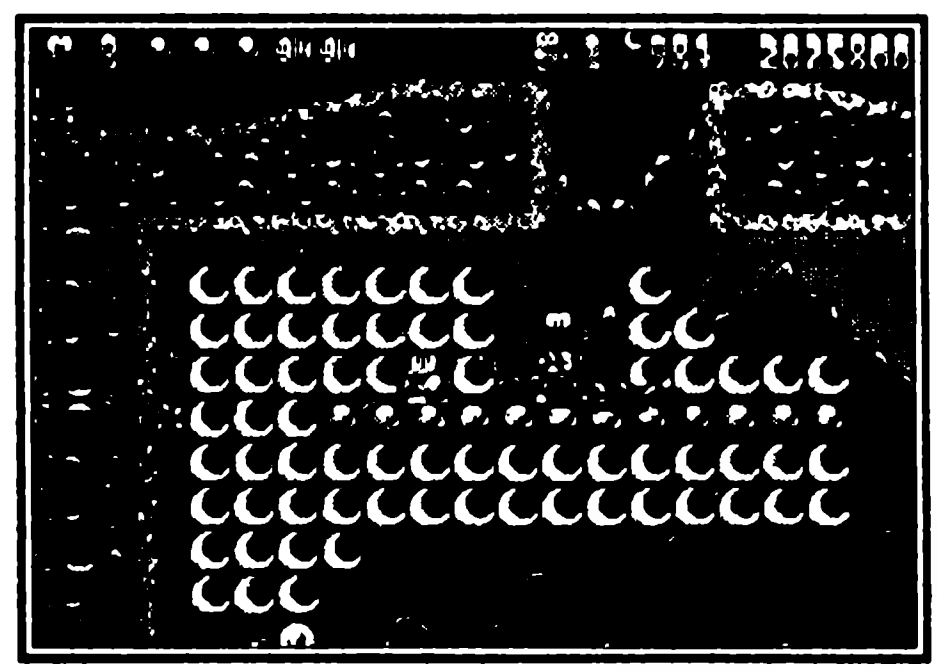
**Кубок, корона, золотая монета и т.д.** Назначение всех этих разнообразных предметов одно: когда вы берете один из этих призов, вам начисляется определенное количество очков.

В этой игре есть ряд объектов, обладающих различными свойствами, принцип действия которых поначалу неочевиден. Далее приведен список этих объектов с пояснениями к ним.

**Квадратик с восклицательным знаком.** Подойдите под такой квадратик и прыгайте, Джеймс ударит по этому квадратику. Из квадратика вылетит какой-нибудь приз или полезный предмет.

**Квадратик с золотым месяцем.** Ударяйте по такому квадратику, вокруг него появится большое поле из золотых месяцев.

**Кратер.** Забирайтесь в кратер и ждите, через некоторое время кратер с силой выбросит вас высоко вверх.



**Рычаг-переключатель.** Подходите под рычаг-переключатель и прыгайте – рычаг переключится, поменяется цвет рычага с красного на зеленый. В каком-нибудь месте уровня исчезнет стенка, преграждающая вам путь.

**Ящик динамита.** Большой коричневый ящик, на котором аббревиатура «TNT». Подорвав такой ящик динамитной шашкой или бомбой, вы проделаете тоннель в стене или проход к сокровищам, куда не добраться обычным путем.

**Карточка-переключатель.** Белая карточка, на которой нарисован портрет Джеймса. Пройдя через такую карточку, вы сможете переключиться на управление маленьким лягушонком, которого вы спасаете в одном из начальных уровнях игры. Чтобы переключиться обратно на управление Джеймсом, пройдите по такой карточке маленьким лягушонком.

**Телепортер.** Выглядит как скопление вращающихся белых шаров. Войдя в такое облако, вы переместитесь в какую-нибудь часть уровня, где есть такое же облако-телепортер.

## Враги

В этой игре все враги строго распределены по зонам и в одной зоне не так уж много разновидностей врагов. Некоторых врагов вы сможете использовать как трамплин для прыжков. Если у вас возникли проблемы с ними, тогда прочтите этот раздел с некоторыми советами, которые, возможно, помогут вам.

**Маленькая мышь.** Маленькая мышь бежит на вас по экрану и при приближении к вам кидается бомбами. Вы можете уничтожить этого врага, запрыгнув на него сверху, или использовать какой-нибудь предмет. Вы также можете уничтожить этого врага ударом руки, но не рекомендуется сближаться с этим врагом. Уничтожается с одного удара или прыжка.

**Маленькая мышь с пистолетом.** Эта маленькая мышь вместо бомб вооружена пистолетом. Уничтожив этого врага, вы можете завладеть его пистолетом. Уничтожается с одного удара или прыжка.

**Большая мышь.** Эта мышь также бежит на вас по экрану, но ничем не кидается. Вы не можете уничтожить этого врага прыжком, но можете запрыгнуть на этого врага и ездить на нем верхом. Для уничтожения используйте удар рукой или какой-нибудь предмет. Уничтожается с трех ударов.

**Мышиный автомобиль.** Этот автомобиль носится по экрану с огромной скоростью, пытаясь вас таранить. Уничтожить мышиный автомобиль вы можете, только подорвав его динамитной шашкой или бомбой.

**Ворон-космонавт.** На первых уровнях игры этот враг просто бегает за вами по экрану. На последующих этот враг начинает летать и обстреливать вас самонаводящимися ракетами, хорошей защитой от которых может послужить каска. Для уничтожения используйте прыжок, удар рукой или какой-нибудь предмет. Уничтожается с четырех ударов.

**Мышиный танк.** Очень опасный враг, который стреляет по вам куриными яйцами, и если яйцо попадет в вас, вы получите одно повреждение. Когда куриное яйцо падает на землю, из него вылупляется цыпленок, который начинает преследовать вас. И если цыпленок вас догонит, то он взрывается, нанося вам повреждение. Уничтожить мышиный танк вы можете, только подорвав его динамитной шашкой или бомбой. Цыпленка можно уничтожить, подорвав его динамитной шашкой, бомбой. Или спровоцировать его на подрыв, подбежав к нему почти вплотную (цыпленок начнет мигать) и быстро отбежать назад.

**Гусеница.** Этот враг медленно ползет на вас по экрану и при приближении к вам стремительно бросается на вас. Некоторые гусеницы носят на голове каску, которую вы сможете забрать после уничтожения гусеницы. Уничтожается с четырех ударов или прыжков.

**Слизняк.** Слизняк желтого цвета с двумя на выкате глазами. Этот враг быстро скользит по экрану до тех пор, пока не ударится об какое-нибудь препятствие, от которого он, оттолкнувшись, летит в противоположную сторону. Уничтожается с двух ударов или прыжков, но не до конца. Полежав несколько секунд в расплющенном состоянии, слизняк возвращается в обычное состояние и снова начинает быстро мотаться по экрану. Так что будьте внимательны!

**Мухомор.** Небольшой гриб прыгает на вас по экрану и при приближении к вам высоко подпрыгивает, пытаясь запрыгнуть вам на голову. Для уничтожения используйте прыжок, удар рукой или какой-нибудь предмет. Уничтожается с четырех ударов.

**Цветок в горшке.** Маленький цветок в горшке спокойно стоит на экране до тех пор, пока вы не подойдете к нему достаточно близко. Тогда цветок молниеносно взлетает вверх, не давая через себя перепрыгнуть, после чего медленно планирует вниз. Если цветок касается вас, он взрывается вместе с вами. Для уничтожения используйте только какой-нибудь предмет. Уничтожается с двух ударов. Если у вас нет никаких предметов, то действовать необходимо следующим образом: подойдите к цветку почти вплотную и прыгайте вертикально вверх. Цветок среагирует на вас и подлетит вверх, вы же должны быстро приземлиться и с ускорением пробежать под цветком.

**Инопланетянин.** Зеленого цвета и с большими глазами, этот враг стоит на экране и при вашем приближении открывает рот и быстро бежит на вас. Поэтому бить его рукой не рекомендуется, так как инопланетянин успеет добежать до вас раньше, чем вы его уничтожите. Лучше для уничтожения инопланетянина использовать прыжок или какой-нибудь предмет. Уничтожается с четырех ударов.

**Механическая мышь.** Выглядит как игрушечная заводная мышь с ключиком на спине. Этот враг быстро бегает по экрану до тех пор, пока не добежит до какого-нибудь препятствия или ямы, от которой бежит в противоположную сторону. Уничтожается с двух ударов или прыжков.

**Робот-кот.** Этот механический враг, как и мышиный танк, и автомобиль можно уничтожить, только подорвав его динамитной шашкой или бомбой. Но, в отличие от мышиного танка или автомобиля, вы можете без ущерба для здоровья запрыгнуть на этого врага и ездить на нем верхом.

**Летающая мышь.** Именно летающая, а не летучая мышь. Большая мышь с пристегнутыми крыльями и в летном шлеме летает по экрану, пытаясь вас ударить. Уничтожается с четырех ударов или прыжков.

**Мышь-пират.** Враг, похожий на большую мышь, только в костюме пирата, и вы не можете стоять на голове у мыши-пирата. Уничтожается с четырех ударов или прыжков.

**Крыса-пират.** Это довольно опасный противник, при вашем приближении кидает в вас кинжал, который как бумеранг летит примерно до середины экрана и затем возвращается обратно к крысе. Уничтожается с четырех ударов или прыжков.

**Большая крыса.** Этот враг просто идет на вас по экрану, пытаясь вас коснуться. Единственная его особенность в том, что он уничтожается с шести ударов или прыжков.

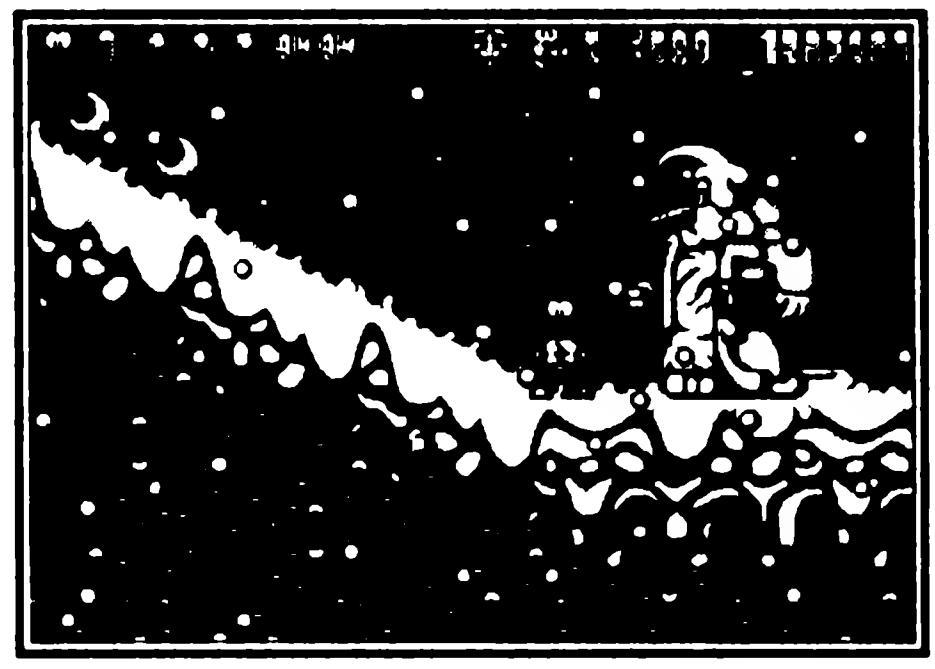
**Хищный куст.** Этот опасный враг маскируется под безобидную растительность. При вашем приближении хищный куст подпрыгивает, пытаясь приземлиться вам на голову. Уничтожается с трех ударов или прыжков.

**Заварочный чайник.** Этот опасный враг медленно ползет на вас по экрану и при приближении к вам стреляет струей огня из носика. Струя огня проходит через любые препятствия, так что будьте осторожны. Уничтожается чайник с трех ударов или прыжков.

**Дождевая туча.** Очень необычный противник в виде белой тучки, из которой идет дождь. При вашем приближении туча активизируется и начинает летать над вами, не давая подпрыгнуть, и обстреливать вас молниями. Уничтожить Дождевую тучу вы можете, только подорвав его динамитной шашкой или бомбой. Вы также можете запрыгнуть наверх тучи и бегать по ней без ущерба для здоровья.

**Крыса-шахтер.** Этот враг при вашем приближении кидает в вас свою кирку, которая как бумеранг летит примерно до середины экрана и затем возвращается обратно к крысе. Вы также не можете уничтожить этого врага, прыгнув ему на голову, так как на каске у крысы-шахтера находится горящая свечка, о которую можно обжечься. Для уничтожения используйте прыжок или какой-нибудь предмет. Уничтожается с четырех ударов.

**Большой снеговик.** Самый здоровый враг во всех смыслах этого слова. Снеговик очень высокий и просто с земли вам будет трудно запрыгнуть ему на голову. При вашем приближении снеговик стреляет сразу тремя молниями: одна из них летит по низу экрана, другая молния летит посередине экрана и последняя молния летит по верху экрана. Поэтому вам трудно избежать столкновения с молниями. Уничтожается с восьми ударов или прыжков.



## Прохождение

В этом описании изложен наиболее короткий путь для прохождения игры с использованием синих уровней (повышенной сложности), прохождение которых может существенно сократить путь через зону. Чтобы вам было проще ориентироваться на карте планеты, названия уровней приведены без перевода, в той форме, в какой они пишутся внизу карты. Игра разделена на несколько игровых зон: сырная, кремовая и

т.д. Чтобы перейти во вторую зону, вы должны пройти все уровни в первой зоне и так далее. На протяжении всей игры вам в основном надо двигаться слева направо, поэтому если в тексте дополнительно не указано направление – бегите вправо. На каждом уровне игры вы должны уничтожить вражеский маяк (маяк фиолетового цвета), от которого расходятся желтые лучи. Уничтожить вражеский маяк можно не только ударом руки, а предметом или прыжком. Как только вы уничтожите вражеский маяк, вы сразу же успешно закончите уровень.

## Сырная зона

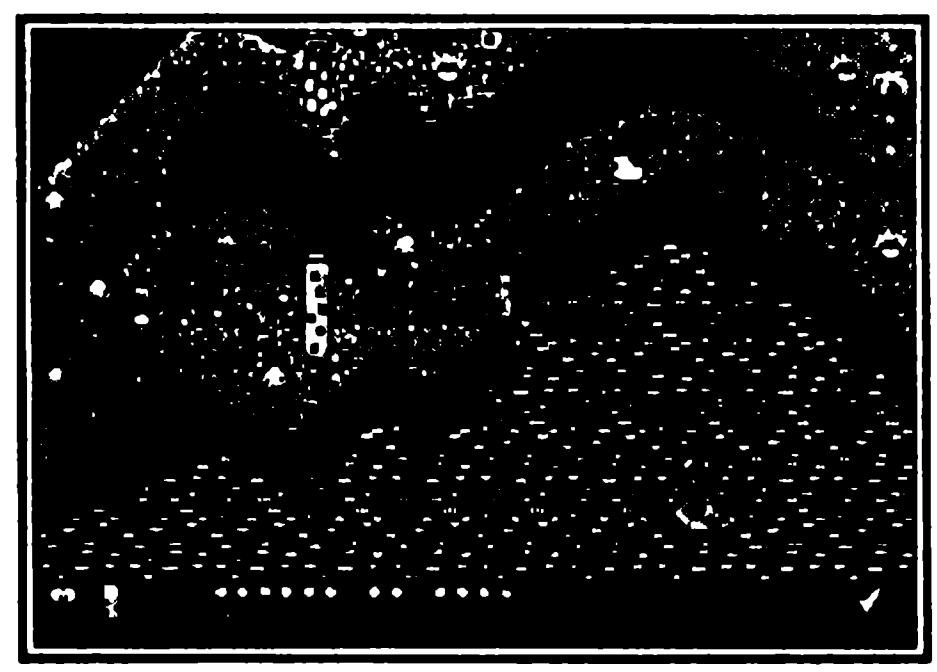
Все платформы и многие горы сделаны в этой зоне из сыра, и не удивительно, что все ваши враги в этой зоне – мыши.

## Уровень 1. Garden of Edam

В начале уровня бегите вправо, запрыгивайте на первое дерево и забирайтесь на самый верх. Там лежит фиолетовая звезда, берите ее и бегите дальше. Спускайтесь с горы, подпрыгивайте вверх, между двух деревьев проявится несколько рядов золотых месяцев. Затем подпрыгивайте у второго дерева, снова проявится несколько рядов золотых месяцев. Собрав все золотые месяцы, забирайтесь наверх сырной платформы, где лежат множество предметов. Вам необходимо взять зонтик и подобрать чашку кофе. Затем забирайтесь на гору и бегите направо, до квадратика с восклицательным знаком, из которого выбивайте все золотые месяцы. После этого запрыгивайте на этот квадратик и подпрыгивайте вверх – появится еще один квадратик. После того как соберете все золотые месяцы из второго квадратика, попытайтесь забраться на него. С этого квадратика прыгайте влево, на дерево, там лежит чашка кофе. Взяв ее, запрыгивайте по веткам дерева на самый верх, где лежит множество золотых месяцев и карта со стрелками. Собрав все, что хотели, спускайтесь с дерева вниз. Сбегайте вниз с горы, но будьте осторожны, сразу же за склоном горы находится яма с шипами, куда вы можете с разбегу влететь. Спустившись с горы, забирайтесь на сырную платформу, где лежит множество золотых месяцев. Собирайте все месяцы, спускайтесь вниз и перепрыгивайте через яму с шипами. Перебравшись через яму, бегите (с ускорением) на вершину горы, где, если успеете, можно остановиться, выбить из квадратика с восклицательным знаком золотую монету. Теперь запрыгивайте на этот квадратик и с него прыгайте влево (у вас должен быть зонтик). Прыгнув, планируйте влево до тех пор, пока не увидите под собой платформу. Приземляйтесь на нее и берите золотой кубок, и прыгайте с платформы вправо. Вы упадете на знакомый вам склон горы, по которому взбирайтесь наверх горы и затем спускайтесь вниз. Сбежав с горы, идите вправо и забирайтесь на третье дерево, с вершины которого прыгайте влево – появятся несколько рядов золотых месяцев. Собирайте все золотые месяцы и бегите дальше. Очень скоро вы увидите еще несколько рядов золотых месяцев, за которыми бегает маленькая мышь. Уничтожайте мышь и бегите дальше, к маяку. Разбив маяк (если у вас в руках зонтик, не забудьте его бросить), вы пройдете первый уровень.

## Уровень 2. East of Edam

В начале уровня бегите вправо, запрыгивайте на первое дерево и забирайтесь на самый верх. С вершины прыгайте влево в крону дерева, там спрятана платформа. С



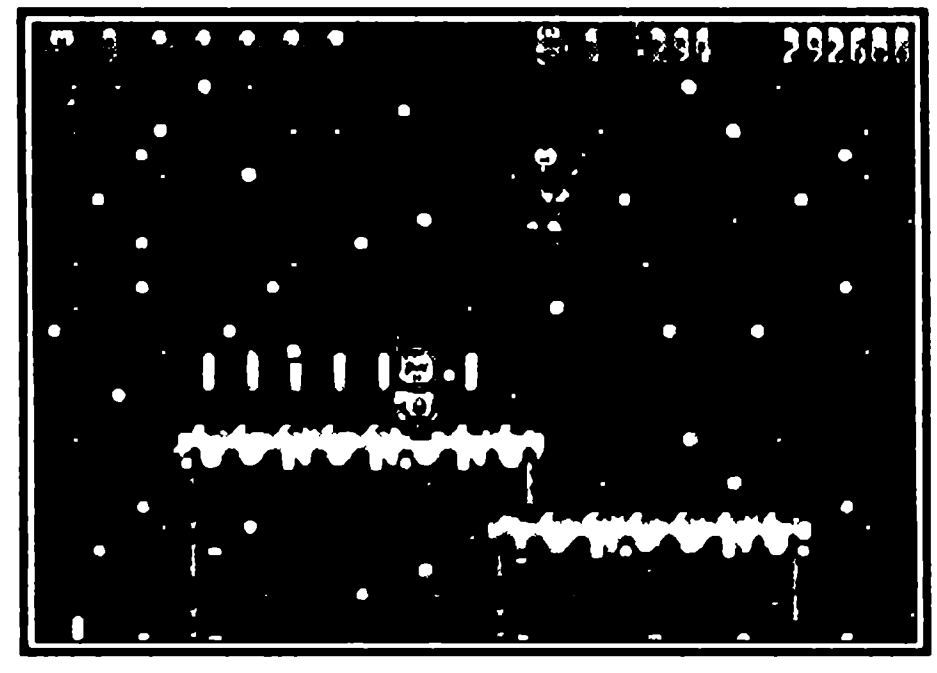
середины платформы подпрыгивайте вверх, появится еще один квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте все золотые месяцы. После этого запрыгивайте на этот квадратик и с него прыгайте вправо, на платформу, где лежит множество золотых месяцев и фиолетовая звезда. Собрав все призы, спускайтесь вниз и бегите вниз по склону горы. Как только вы спуститесь, вас атакует маленькая мышь, уничтожайте ее и карабкайтесь на следующую гору. Как только вы заберетесь на вершину, сразу же тормозите, иначе врежетесь в больших мышей. Этих врагов вы можете уничтожить рукой, но безопаснее использовать камни, в изобилии валяющиеся на вершине горы. После уничтожения этих врагов бегите дальше, выбивайте из квадратика с восклицательным знаком синюю звезду и спускайтесь вниз с горы. У подножия горы вас атакуют две маленькие мыши, уничтожайте их и забирайтесь на первое дерево. С вершины дерева прыгайте вправо, на крону другого дерева, там спрятана платформа, на которой лежат несколько призов. После этого бегите вниз по склону горы, с которого попытайтесь запрыгнуть на платформу справа от склона горы. На этой платформе лежит множество золотых месяцев, собирайте их и спускайтесь вниз. У подножия горы вас атакует маленькая мышь, уничтожайте ее и выбивайте все призы из трех квадратиков с восклицательным знаком. Затем карабкайтесь на новую гору. На вершине вас атакуют две большие мыши, но не торопитесь их уничтожать, а запрыгивайте на одну из них. С большой мыши запрыгивайте на левое дерево. С этого дерева прыгайте влево, на платформу, по которой бегает маленькая мышь. Уничтожайте ее и прыгайте вправо, в крону дерева, где спрятана платформа с золотыми месяцами. Собирайте их и спускайтесь вниз на правый склон горы. У подножия горы забирайтесь на платформу, по которой бегает маленькая мышь. Уничтожайте ее и прыгайте вверх, на другую платформу. Перед вами будет крона дерева, в которой спрятана еще одна платформа, на которую вам и необходимо запрыгнуть. С этой платформы прыгайте вправо, на платформу с множеством призов, собирайте все и спускайтесь вниз. Бегите вправо и карабкайтесь на новую гору на вершине, на которой уничтожайте маленькую мышь, и запрыгивайте на самый верх дерева. С вершины дерева прыгайте вправо в крону другого дерева, где спрятана платформа. С этой платформы запрыгивайте на платформу, по которой бегает маленькая мышь. Уничтожайте ее и выбивайте все призы из четырех квадратиков с восклицательным знаком. Затем падайте вниз и бегите вправо по склону горы, затем спускайтесь вниз, в яму, и собирайте все призы. Выбирайтесь из ямы и бегите дальше, вас атакуют две маленьких мыши, уничтожайте их и карабкайтесь на новую гору. На вершине этой горы уничтожайте маленькую мышь и вбивайте синюю звездочку из квадратика с восклицательным знаком. Затем спускайтесь вниз с горы и бегите вправо, где вы встретите двух маленьких мышей, уничтожайте их и бегите дальше. Вы увидите маяк, но не торопитесь его уничтожать, бегите за маяк и забирайтесь на дерево с золотыми месяцами. Собрав все месяцы, прыгайте влево в крону дерева, где спрятана платформа. С этой платформы запрыгивайте на верхнюю платформу, с кото-

рой прыгайте вправо, на другую платформу. С этой платформы запрыгивайте на платформу-лифт и поднимайтесь на самый верх правой горы. Там лежит множество призов и фиолетовая звезда, за которой стоит еще один маяк. Собирайте все призы и уничтожайте вражеский маяк. Все, уровень №2 пройден.

## Уровень 3. Parmesan plains

Этот уровень можно пройти очень быстро, так как в самом начале уровня вы берете пружину и можете очень быстро допрыгать до конца уровня. Но существует одна опасность – вы можете свалиться в бездонные ямы, так что очень сильно не разгоняйтесь. Перед такими ямами стоит специальный указатель со стрелкой, показывающей, куда вы должны прыгать.

В начале уровня бегите налево и собирайте все золотые месяцы в углу экрана, затем бегите вправо. Забирайтесь в кратер и запрыгивайте на платформу в самом верху экрана. На этой платформе собирайте все золотые месяцы и выбивайте пружину из квадратика с восклицательным знаком. Взяв пружину, спрыгивайте с платформы и прыгайте вправо, собирая призы с платформ, находящихся вверху экрана. Прыгайте до тех пор, пока не допрыгаете до высокой горы, у подножья которой находится знак со стрелкой, указывающей вверх. Хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте на вершину этой горы. Там стоит маленький маяк, который также необходимо уничтожить – просто прыгните на него и отходите подальше, через несколько секунд маленький маяк взорвется. Прыгайте по вершине до правого склона горы, но не спускайтесь по нему, а вместо этого становитесь на краю горы и, хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте на большую платформу верху экрана. На этой платформе вас атакуют две маленьких мыши, уничтожайте их и собирайте все призы. Затем прыгайте до тех пор, пока не увидите еще один знак со стрелкой, указывающей вверх. Хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте на платформу высоко вверху экрана. На этой платформе также собирайте все призы и уничтожайте двух маленьких мышей. Добравшись до края этой платформы, хорошенько распрыгавшись, прыгайте вправо как можно дальше. Вы попадете еще на одну платформу с множеством призов и маленькой мышью. Уничтожайте ее и собирайте все призы, после чего спрыгивайте с правого конца платформы. Приземлившись, вы попадете к высокой горе, в середине которой находится туннель. В самом конце этого туннеля лежит предмет, за который вам дадут 500000 очков! Подобрав этот предмет, выходите из тоннеля и запрыгивайте на гору. Там стоит еще один маленький маяк, который также необходимо уничтожить. После этого собирайте все золотые месяцы, расположенные над горой, спускайтесь по правому склону горы. Прыгайте вправо, по дороге не забывая собирать золотые месяцы, до тех пор, пока не попадете к огромному полю золотых звездочек у подножия горы. В этой горе есть туннель, который кончается огромной ямой, по дну которой носится мышиный автомобиль, так что туда лучше не ходить. Хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте



на вершину горы, там вас атакует маленькая мышь уничтожайте ее и собирайте все золотые месяцы. Добравшись до правого склона, не спускайтесь вниз, а запрыгивайте на платформу вверху экрана. Уничтожайте маленькую мышь и собирайте все золотые месяцы, затем падайте с правого края платформы. Приземлившись, прыгайте направо по дороге, не забывая собирать золотые месяцы, до тех пор, пока не попадете к яме с призами, проход в которую защищен рядом камней. Чтобы их разрушить, вам нужна гиря, добыть которую можно на платформе, расположенной высоко над ямой. Хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте на эту платформу и выбивайте гирю квадратика с восклицательным знаком. Затем падайте вниз и, проломив все кирпичи, собирайте все призы. Кстати, над платформой, откуда вы брали гирю, находится еще одна со множеством призов, среди которых есть и дополнительная жизнь. Собрав все призы, падайте вниз и прыгайте вправо до тех пор, пока в конце уровня (экран перестает двигаться) не увидите вражеский маяк. Слева от маяка расположен вулкан, выбрасывающий камни в разные стороны, так что будьте осторожны! Разбив маяк (если у вас на ногах пружины, не забудьте от них избавиться), вы успешно окончите третий уровень.

## Уровень 4. Grater Gruyere

Несмотря на то, что уровень называется «Великий каньон», на самом деле этот уровень очень короткий и, если не отвлекаться на сбор золотых месяцев, его можно пройти за полминуты.

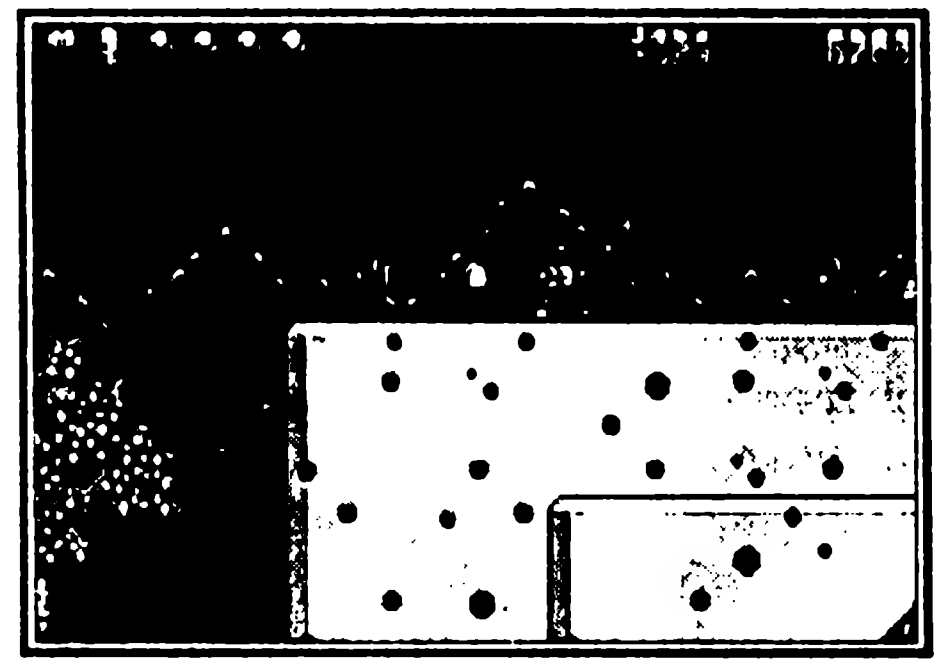
В начале уровня берите пистолет и бегите вправо до конца уровня. Над вами будут висеть несколько рычагов-переключателей, подобраться к которым мешают кирпичи. Добежав до конца уровня, карабкайтесь (с ускорением) по склону горы на потолок платформы, под которой вы только что бежали. По потолку платформы бегите до тех пор, пока не выберетесь наверх платформы. Тут будут три квадратика с восклицательным знаком, из которых выбивайте различные патроны для пистолета. После этого отойдите вправо на такое же расстояние, что и между другими квадратиками (над цветком, который качается верх и вниз), и прыгайте вертикально вверх. Появится еще один квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте все золотые месяцы, после чего запрыгивайте на этот квадратик. С этого квадратика прыгайте вверх и переключайте рычаг, внизу платформы исчезнет один из кирпичей, преграждающий вам доступ к рычагу-переключателю внизу платформы. Бегите дальше, уничтожайте двух маленьких мышей и за вторым деревом прыгайте вертикально вверх (над цветком, который качается вверх и вниз). Появится квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте все золотые месяцы, после чего запрыгивайте на этот квадратик. С этого квадратика прыгайте верх, переключайте рычаг-переключатель – внизу платформы исчезнет еще один из кирпичей. Бегите дальше, уничтожайте еще двух маленьких мышей и выбивайте различные призы из трех квадратиков с восклицательным знаком. После этого вернитесь немного назад, к цветку, который качается вверх и вниз, прыгайте вертикально вверх. Появится еще один квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте все золотые месяцы, после чего запрыгивайте на этот квадратик. С этого квадратика прыгайте вверх, переключайте рычаг-переключатель – внизу платформы исчезнет еще один из кирпичей. Теперь, если хотите, можете спуститься вниз платформы и переключить те рычаги, до которых было не добраться, появятся большие поля золотых звездочек. После этого воз-

вращайтесь обратно наверх платформы и бегите до самого конца уровня, где уничтожайте вражеский маяк. Все, 4 уровень пройден.

## Уровень 5. Gouda gully

Это последний уровень этой зоны, и успешно пройдя его, вы сразу же сможете пройти в следующую зону – кремовую.

В начале уровня вы оказываетесь на вершине горы, где, собрав все золотые месяцы, бегите направо и спускайтесь вниз по склону горы. Со склона запрыгивайте на платформу, над которой висит квадратик с месяцем. Ударяйте по нему и собирайте все золотые месяцы, которые появятся вокруг него. После этого забирайтесь на гору справа от платформы и бегите по вершине горы до правого склона. Бегите с ускорением по склону горы и с разгону забегайте на вершину новой горы. Там из квадратика с восклицательным знаком выбивайте дополнительную жизнь, после чего берите зонтик, лежащий справа от квадратика. С зонтиком запрыгивайте на квадратик, из которого вы выбили жизнь, и прыгайте влево. Планируйте влево до тех пор, пока не приземлитесь на край новой платформы. На этой платформе находится много призов, доступ к которым закрывают стенки из кирпичей. Убрать эти стенки можно с помощью двух переключателей, находящихся над платформой, третий же переключатель (самый правый) убирает саму платформу, поэтому нажимать его надо самым последним. Нажимайте два левых переключателя, собирайте призы, среди которых есть и дополнительная жизнь, и нажимайте третий переключатель. Вы упадете на длинную платформу, над которой расположены четыре квадратика с восклицательным знаком, из которых выбивайте все призы. После этого бегите налево и возвращайтесь на ту гору, где вы начали уровень. С вершины этой горы с ускорением прыгайте влево и планируйте до тех пор, пока не приземлитесь на край платформы. Эта платформа точно такая же, как и та, на которой вы только что нажимали переключатели и собирали призы, в правой пещерке лежит динамитная шашка. Берите ее и быстро нажимайте третий переключатель. Вы упадете рядом с ящиком динамита, который вы должны подорвать динамитной шашкой. Если вы успешно подорвали ящик динамита, то откроется проход в пещеру, полную призов, также в пещере бегает маленький лягушонок, которого вы можете спасти (просто подойдите к нему). Собрав все призы, выбирайтесь из этой пещеры и бегите дальше налево. Очень скоро вы увидите лежащий на небольшой платформе телевизор, с помощью которого поднимайтесь вверх до тех пор, пока слева не увидите небольшой уступ, по которому бегает маленькая мышь. Спрыгивайте с привидения, уничтожайте маленькую мышь и выбивайте золотую монету из квадратика с восклицательным знаком. Затем забирайтесь по левому склону на вершину горы, где и стоит вражеский маяк, разбивайте его (не забудьте выкинуть из рук телевизор). Все, 5 уровень пройден.



## Кремовая зона

Все платформы и многие горы сделаны в этой зоне из желтого крема. Также в этой зоне есть ямы с кипящим кремом, падение в которые приводит к потере здоровья. Неудивительно, что уровни в этой зоне имеют такие названия, как: Горячий заварной крем, Равнина пузырей.

## Уровень 1. Hot custard springs

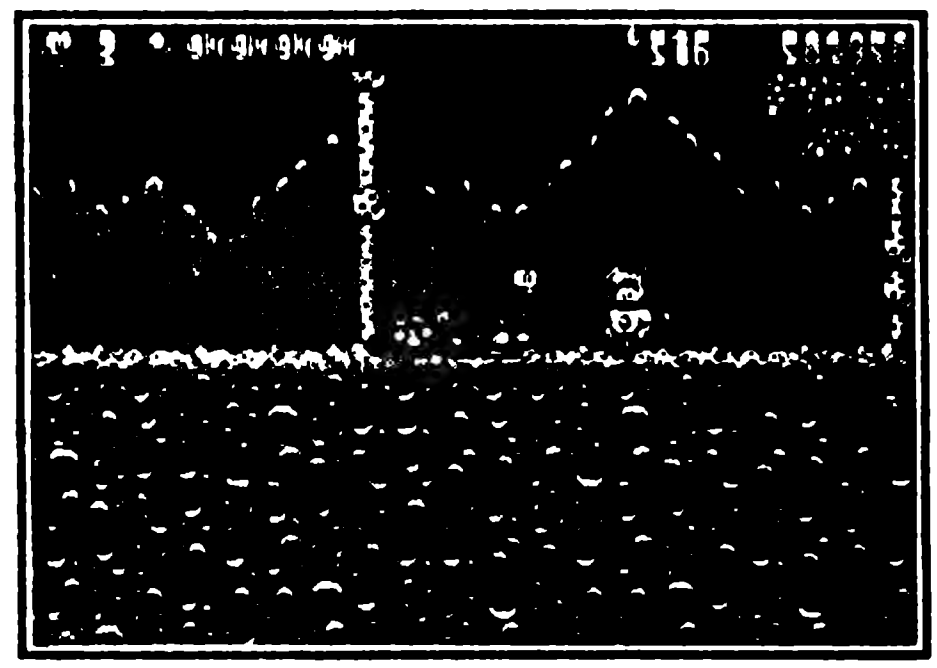
В начале уровня запрыгивайте на гриб, собирайте все золотые месяцы и бегите дальше вниз по склону горы. В самом конце спуска подпрыгивайте и удерживайте кнопку движения ВПРАВО, вы попадете на высоко расположенную платформу, где находится несколько квадратиков с восклицательным знаком и квадратик с синей звездой. Собрав все призы, спрыгивайте с платформы вниз и забирайтесь на гору, на вершине которой запрыгивайте на гриб и собирайте золотые месяцы. С вершины горы спрыгивайте максимально вправо, вы упадете на вершину еще одного гриба, где лежит синяя звезда. Спускайтесь с гриба и бегите с ускорением вниз по склону горы, а затем вверх по новому склону. Забравшись наверх, идите направо, вы попадете к ямам с бурлящей жидкостью, контакт с которой наносит повреждения. Перепрыгивайте через первую яму, затем, разбежавшись (с ускорением), перепрыгивайте через вторую яму. Перебравшись через ямы, идите дальше, уничтожайте или перепрыгивайте через слизняка и забирайтесь на новый склон горы. С середины этого склона можно прыгнуть влево на платформу, с которой запрыгивайте влево на еще одну платформу. По этой платформе бегают два слизняка, а над ней находятся еще две платформы, над которыми находятся два квадратика с восклицательным знаком и два квадратика с золотым месяцем. Собрав все призы, возвращайтесь вправо на склон горы и забирайтесь на самый верх. На вершине горы запрыгивайте на гриб и собирайте все золотые месяцы, после чего с ускорением бегите вниз, по склону горы, и далее по потолку пещеры, затем вверх на новый склон горы. Забравшись наверх горы, бейте слизняка и выбивайте из квадратика с восклицательным знаком зонтик. С зонтиком прыгайте по бананам наверх. Там запрыгивайте на самый верх гриба, разбегайтесь и прыгайте максимально вправо. При полете удерживайте кнопку движения ВПРАВО, так как вам необходимо пролететь над огромной ямой с кипящей жидкостью. Приземлившись, собирайте золотые месяцы и бегите вниз по склону горы, а затем с ускорением на верх другого склона. Там, на верху горы, расположена платформа, на которой лежат фиолетовая звезда и золотая монета, но платформа располагается очень высоко и запрыгнуть на нее не получится. Но подобрать предметы можно, если прыгнуть с ускорением и сбить их головой. Подобрав призы, бегите вниз по склону горы, но очень не разгоняйтесь, так как внизу бегает слизняк, на которого очень легко с разбегу наскочить. Разобравшись со слизняком, забирайтесь с ускорением на отвесный склон горы, с которого запрыгивайте на большой гриб, на середине которого лежит синяя чашка чая. С этого гриба можно запрыгнуть влево на маленький гриб, над которым находится квадратик с восклицательным знаком, из которого можно выбить золотой кубок. Затем забирайтесь наверх большого гриба и бейте по квадратику с восклицательным знаком, но не берите появившийся кусок сыра, а запрыгивайте на него. С куска сыра прыгайте вверх на платформу, где расположено шесть квадратиков с восклицательным знаком. Выбивайте из

них все призы и берите из самого правого квадратика гирю, затем спускайтесь вниз. Бегите влево, забирайтесь на склон горы, с которого вы недавно спускались, и с ускорением бегите вниз. Сбежав вниз, перепрыгивайте через слизняка и бегите дальше с ускорением вверх по отвесному склону. Вы легко взбежите на ранее недоступную гору, но это возможно, только если вы взяли гирю. Поднявшись на гору, будьте внимательны, вас сразу же атакует слизняк. Разобравшись с ним, запрыгивайте на гриб, с вершины которого запрыгивайте на платформу, с которой прыгайте на другую платформу, где стоит маяк. Если спрыгнуть с этой платформы вниз, то можно подобрать последнюю, четвертую чашку чая и выбить две золотые монеты из квадратиков с восклицательным знаком, но вокруг этих предметов ползают четыре слизняка, так что решайте сами, стоит ли рисковать. Так или иначе, оказавшись на платформе с маяком, собирайте все золотые месяцы, после этого уничтожайте вражеский маяк. Все, 1 уровень пройден.

## Уровень 2. Bubbling plains

В начале уровня бегите налево, забирайтесь на гору и собирайте все золотые месяцы. Затем спрыгивайте с горы максимально вправо, вы приземлитесь на вершину гриба, с которой прыгайте вправо, на еще один гриб. С этого гриба прыгайте вправо на еще один гриб, с вершины которого запрыгивайте на платформу, выбивайте золотые месяцы из синих квадратиков. Затем прыгайте посередине между синими квадратиками, проявятся два квадратика с восклицательным знаком. Выбив все призы из этих квадратиков, двигайтесь налево, там находятся еще две платформы со скрытыми квадратиками с восклицательным знаком, в одном из которых находится зонтик, берите его и идите по платформам направо. Вы попадете к платформе, на которой лежит золотое яйцо, за подбор которого вам дадут 500000 очков. С этой платформы с зонтиком прыгайте вправо и планируйте до тех пор, пока не увидите платформу, на которой лежит карточка со стрелками, приземляйтесь и берите ее. Если вы ее возьмете, то сможете очень быстро пройти следующую зону. С этой платформы с зонтиком прыгайте вправо и планируйте до тех пор, пока не увидите платформу, над которой находятся два квадратика с восклицательным знаком. Выбив все призы из этих квадратиков, прыгайте вправо и планируйте до тех пор, пока не увидите гриб с фиолетовой звездой, приземляйтесь и берите ее. С гриба с зонтиком прыгайте вправо и планируйте до тех пор, пока не увидите еще один гриб с большой клубникой, приземляйтесь на него. Выбрасывайте зонтик и забирайтесь внутрь клубники (кнопка ВНИЗ). В костюме клубники спускайтесь с гриба на землю и идите направо. По пути вас атакуют сразу же четыре слизняка друг за другом, перепрыгивайте через них и прыгайте в кипящую жидкость. Плывите направо, по дороге выбивая из синих квадратиков с месяцем поля золотых месяцев. Посередине между синими квадратиками с месяцем находятся спрятанные квадратики с восклицательным знаком, подпрыгните, чтобы они проявились. Добравшись до края ямы, не торопитесь вылезать на берег до тех пор, пока с края берега в яму не свалится слизняк. Когда свалится, выбирайтесь на берег. На берегу запрыгивайте на вершину гриба и собирайте там все призы, после чего спускайтесь с гриба вниз. За грибом находится туннель, ведущий в небольшую пещеру, полную призов, но совать-ся туда следует только в костюме клубники, так как в пещере бегают три слизняка. Взяв призы, выбирайтесь из пещерки, бегите дальше направо, там будет еще два гриба

с призами на вершинах. После сбора всех предметов забирайтесь на гору, с вершины которой спрыгивайте, а не сбегайте вниз, иначе свалитесь в яму с кипящим кремом. Спустившись вниз, собирайте все призы с вершин грибов и спускайтесь вниз на землю. Подходите к краю склона, с ускорением бегите вниз, когда добежите до середины банана, подпрыгивайте. Если вы все сделали правильно, вы высоко подлетите и спокойно перелетите через большую яму с кипящим кремом, через которую обычными способами не перепрыгнуть. Перепрыгнув через яму, забирайтесь на вершины грибов и собирайте все предметы на их вершинах. После этого забирайтесь на вершину горы, где вас сразу же атакует маленькая мышь с пистолетом, уничтожайте ее и берите пистолет. После этого с помощью банана забирайтесь на вершину гриба, там лежит фиолетовая звезда. Взяв ее, спрыгивайте вниз с горы, а не сбегайте вниз, иначе столкнетесь с маленькой мышью, и расстреливайте из пистолета всех врагов. Бегите дальше направо, там ездит мышиный танк, подорвать который можно, выбив динамитную шашку из квадратика с восклицательным знаком. Но можно танк и не уничтожать, а с маленького гриба запрыгнуть на вершину большого гриба, где лежат золотая монета и фиолетовая звезда, запрыгнуть направо, на вершину горы, или под самый край ее склона. Забравшись на гору, расстреливайте из пистолета четырех слизняков и идите дальше. Перепрыгивайте через яму с кипящим кремом, за которой уничтожайте четырех маленьких мышей, после чего забирайтесь на гору. Как только вы заберетесь на гору, вас сразу же атакуют две маленькие мыши с пистолетами, уничтожайте их и идите дальше. Вы попадете к платформе с двумя маленькими мышами, уничтожайте их, после чего запрыгивайте на эту платформу. С этой платформы запрыгивайте на вершину гриба слева, где лежит множество ценных призов, собрав которые, запрыгивайте обратно на платформу и прыгайте вверх, на другую платформу. С этой платформы прыгайте вверх, еще на одну платформу, а с нее на платформу с вражеским маяком. Бросайте пистолет и разбивайте вражеский маяк. Все, уровень 2 пройден.



## Уровень 3. Lumpsville

В начале уровня забирайтесь по склону на гору на вершине, которой находятся несколько грибов. Над вершиной среднего гриба находятся два квадратика с восклицательным знаком, в которых лежат синие звезды. Берите их и идите дальше, перепрыгивайте через яму с кипящим кремом и запрыгивайте на вершину гриба. Выбивайте из квадратика с восклицательным знаком зонтик и вместе с ним с вершины гриба прыгайте максимально вправо над огромной ямой с кипящим кремом. Планируйте до тех пор, пока не увидите твердую землю, по которой бегают механические мыши. Приземляйтесь и идите направо, там будет гора, на которую и взбирайтесь. На вершине горы находятся два квадратика с месяцем, из которых вышибаите поля золотых месяцев. Собрав все золотые месяцы, идите дальше направо и забирайтесь на очередной склон горы. Забравшись на вершину горы, идите вправо до конца горы, откуда прыгайте впра-

во, на шляпку гриба, находящегося по середине пропасти. С вершины гриба прыгайте направо на другой берег ямы и идите дальше к платформе. На эту платформу просто с земли не запрыгнуть, поэтому стойте под платформой и ждите, пока к вам не подойдет большая мышь. Тогда запрыгивайте большой мыши на голову, а затем на платформу. С этой платформы прыгайте направо на длинную платформу, на которой лежит множество золотых месяцев и в конце которой стоит вражеский маяк. Собирайте все золотые месяцы, после чего разбивайте вражеский маяк (если вы держите в руках зонтик, не забудьте бросить его). Все, уровень 3 пройден.

## Уровень 4. Lumpsville lurker

В самом начале этого уровня вы сразу же попадете в пещеру, где вас ожидает схватка с первым боссом – Гигантской желтой жабой. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ней вы сможете пройти в новую зону – черничную.

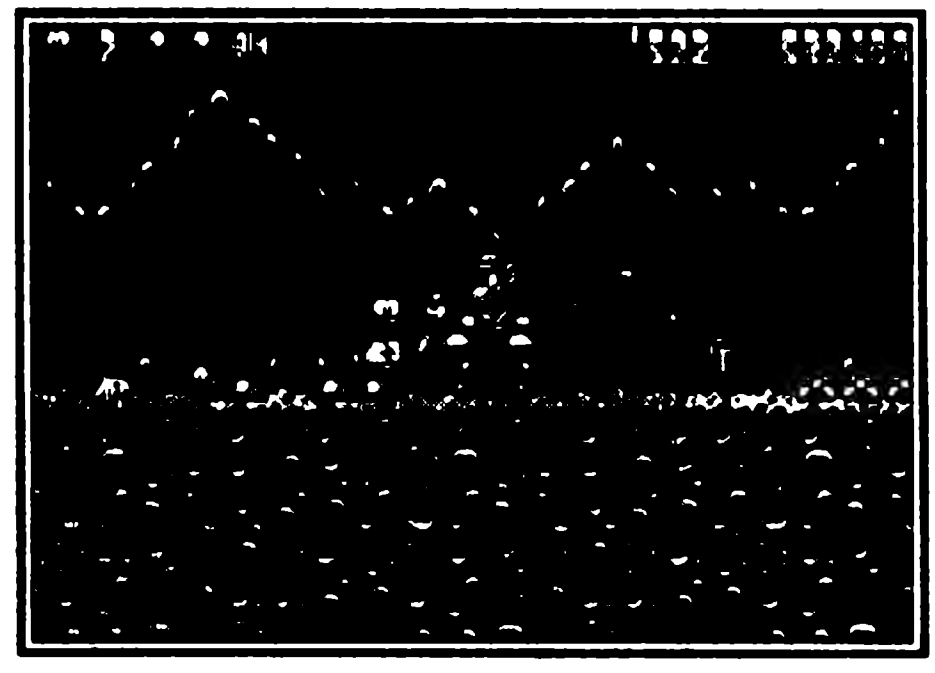
# Черничная зона

Если вы взяли синюю карточку со стрелками на втором уровне кремовой зоны, то сможете сразу же пройти на предпоследний уровень черничной зоны.

## Уровень 1. Murky moors

Этот уровень синий (повышенной сложности), и на нем вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня бегите с ускорением на склон горы слева до тех пор, пока не упадете на платформу. По этой платформе бегите направо и запрыгивайте на платформу сверху, затем прыгайте еще вверх по нескольким платформам. Добравшись до самого верха, прыгайте вверх на сеть и карабкайтесь по ней (кнопка ВВЕРХ) на платформу. На этой платформе берите первую чашку и прыгайте с правого края платформы вниз. Приземлившись, выбивайте все призы из квадратиков с восклицательным знаком и бегите с ускорением на правый склон горы. Бегите по потолку до левого склона и спускайтесь вниз, где лежит вторая чашка. Взяв чашку, выбрасывайте вниз телевизор и выбивайте из квадратиков с восклицательным знаком динамитную шашку. Хватайте динамитную шашку, быстро падайте вниз и устанавливайте динамитную шашку на ряд кирпичей, закрывающих проход вниз. Пробив проход вниз, прыгайте туда, перепрыгнув через пролом, бегите вправо. Там бегает большая мышь, за которой, на маленьком грибе, находится третья чашка, берите ее. Теперь подбирайте телевизор и поднимайтесь к уступу горы, с которого вы недавно падали с динамитной шашкой. Поднявшись на уступ, выбивайте из квадратика с восклицательным знаком динамитную шашку. Взяв ее, очень быстро снова падайте вниз, спускайтесь в недавно пробитый вами проход, в конце которого устанавливайте динамитную шашку на



стену из кирпичей, закрывающую проход вниз. Взорвав стену, падайте в открывшийся тоннель, ведущий в маленькую пещерку, где находится множество призов, среди которых есть дополнительная жизнь и последняя четвертая чашка. Берите ее и бегите в правый конец пещерки, где находится вражеский маяк. Разбив его, при условии, что у вас есть четыре чашки чая, вы пройдете 1 уровень.

## Уровень 2. More Murky moors

В начале уровня спрыгивайте налево с платформы и заходите в нижнее облако-телепортер. Вы окажетесь в небольшой пещере, вверху которой находятся два облака-телепортера. Левый ведет в тупиковую пещерку, в которой находится несколько призов, собрав их, возвращайтесь обратно. Правый ведет в другую пещеру, туда нам и надо. Оказавшись в новой пещере, бегите по склону вниз до тех пор, пока не упретесь в маленький гриб, над которым находится платформа с облаком-телепортером. Запрыгивайте на платформу и входите в облако. Оказавшись в новой пещере, бегите направо вниз по склону, затем бегите влево по потолку, пока не попадете в новое облако-телепортер. Вы окажетесь в небольшой пещере, вверху которой находятся еще один телепортер. Если вам не удается запрыгнуть в него, возьмите зонтик, который лежит на квадратике с восклицательным знаком. Запрыгнув в это облако, вы окажетесь в небольшой пещере, вверху которой находится платформа с телевизором, берите его и по телепортерам возвращайтесь на самое начало уровня. Используя телевизор, поднимайтесь на правый край ямы и бегите направо по дороге, собирая призы в кронах деревьев, добраться до которых можно, только используя телевизор. Пройдя несколько экранов, вы попадете к вражескому маяку, выбрасывайте телевизор и разбивайте маяк. Все, уровень 2 пройден.

## Уровень 3. Lair of the Mush-beast

В самом начале этого уровня вы сразу же попадете в пещеру, где вас ожидает схватка со вторым боссом – Гигантским мухомором. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сможете пройти через тунель в лунную шахту.

## Лунная шахта

Чтобы попасть в новую зону, вы должны пройти через лунную шахту, в конце которой находится выход на поверхность и в новую зону.

## Уровень 1. Slimes wold

В начале уровня выбивайте золотые монеты из квадратиков с восклицательным знаком и собирайте все золотые месяцы, висящие слева от квадратиков. Собрав все призы, бегите направо, вас атакует ворон-космонавт, просто перепрыгивайте через него и бегите дальше. Вы попадете к ряду платформ, висящих над бездонной пропастью, падение в которую приводит к потере жизни. Прыгайте по этим платформам, по дороге собирая призы из квадратиков с восклицательным знаком, до тех пор, пока не попадете к подножью горы. С вершины этой горы можно запрыгнуть на платформы, находящиеся слева от вершины горы. На этих платформах находится множество золотых месяцев и квадратиков с восклицательным знаком и с призами внутри, а на самой

дальней платформе находится дополнительная жизнь. Но запрыгнуть на эту платформу можно, только хорошо разбежавшись. Собрав все призы, возвращайтесь на вершину горы и бегите направо. Там будут еще три платформы над бездонной пропастью, на первой платформе находится шар с шипами, контакт с которым приводит к потере здоровья, а на третьей платформе находится квадратик с восклицательным знаком. С этой платформы спрыгивайте вправо вниз и бегите направо до тех пор, пока не добежите до очередной бездонной ямы. Перепрыгнув через яму, запрыгивайте на серый камень, с которого запрыгивайте на платформу, расположенную вверху экрана. С этой платформы запрыгивайте на соседнюю платформу, а с нее, разбежавшись, прыгайте вправо на другую платформу. На этой платформе находятся два квадратика с восклицательным знаком, из которых выбивайте призы. Затем, разбежавшись, прыгайте вправо, на платформу, с которой, разбежавшись, прыгайте вправо на другую платформу. На этой платформе находится квадратик с восклицательным знаком, из которого при уда-
ре вылетают сразу же три синих звезды, берите их и просто падайте вниз. Упав, вы окажетесь перед очередной бездонной ямой, перепрыгивайте через нее. Вы окажетесь на платформе, на которой собирайте все золотые месяцы, после, разбежавшись, прыгайте вправо, на другую платформу, где также собирайте все золотые месяцы. Собрав все золотые месяцы, с ускорением прыгайте вправо на землю, вы окажетесь перед линией из шаров с шипами. Шары с шипами расположены через небольшие промежутки, по которым вам и надо прыгать для того, чтобы преодолеть линию из шаров с шипами. За этими шарами вас сразу же атакует механическая мышь, уничтожайте ее и идите дальше. Вы попадете к большому полю из золотых месяцев, за которым находится вражеский маяк. Собирайте все золотые месяцы и разбивайте вражеский маяк. Все, 1 уровень пройден.

## Уровень 2. Lower Slimes wold

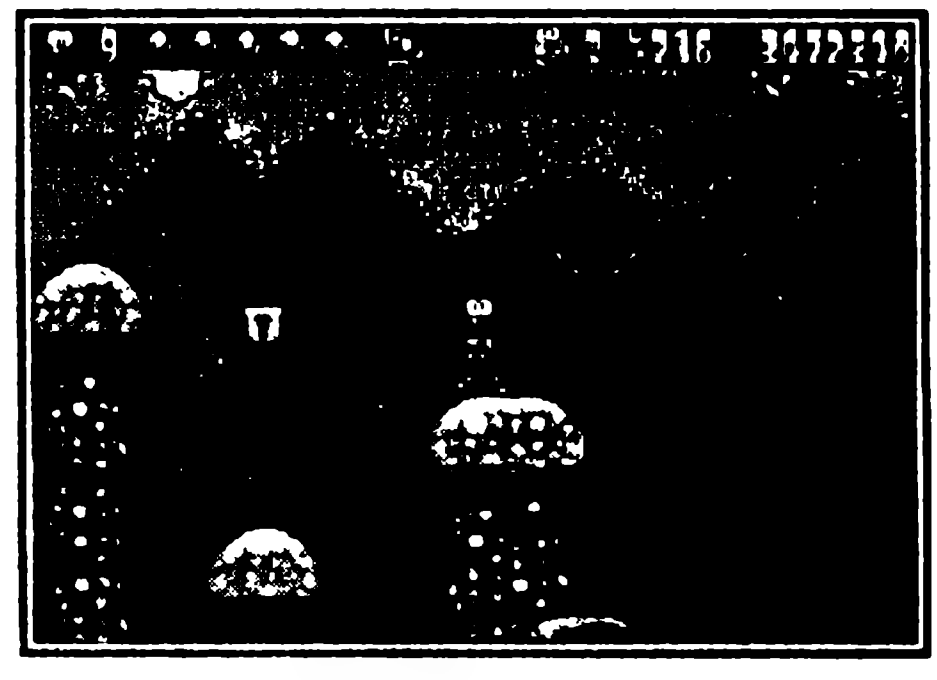
В начале уровня бегите направо, забирайтесь по склону на гору, на вершине которой запрыгивайте на платформу-подъемник. Поднимаясь на платформе, будьте внимательны, на платформах, расположенных слева, находятся крысы-шахтеры, которые кидаются в вас кирками. Вы можете запрыгивать к ним на платформы и уничтожать их, затем возвращаться на платформу-подъемник. А можете просто встать на правый конец платформы-подъемника и кирки не будут долетать до вас. На платформе-подъемнике поднимайтесь до тех пор, пока подъемник не пойдет вниз, тогда быстро спрыгивайте на уступ горы, расположенный справа вверху. Если не успели, тогда спрыгивайте на платформу, по которой бегает крыса-шахтер, расположенную под уступом горы. На этой платформе, уничтожив мышь-шахтера, можно спуститься влево на другую платформу, на которой лежит зонтик. Если с зонтиком прыгнуть с этой платформы влево, вы пролетите через несколько очень больших полей золотых месяцев, но вам придется снова подниматься на подъемнике к уступу горы. На уступе горы прыгайте влево, на платформу, на которой лежат два шара с шипами, поэтому прыгать надо на самый край этой платформы. С платформы прыгайте влево вниз, вы попадете в пещеру, в конце которой лежит золотая рыба, берите ее и быстро бегите назад к подъемнику. Переберитесь по подъемнику на правый край ямы и быстро бегите направо. Вы попадете к длинной линии из шаров с шипами, по которым можно свободно пробежать, пока не закончилось действие золотой рыбы. За линией из шаров с шипами будет яма,

в которую и падайте. Приземлившись на уступ, прыгайте вправо и падайте дальше. Приземлившись, берите реактивную ракету и идите, а не летите (топливо вам еще пригодится) налево по тоннелю. В тоннеле вас атакует инопланетянин, за которым будет длинный туннель, ведущий вверх, в него и летите. Во время полета собирайте золотые месяцы. добравшись до самого верха тоннеля, летите вправо в маленькую пещерку. Приземлившись на дно пещеры, ждите, пока к вам не подойдет большая мышь, уничтожайте ее, а затем с ускорением (иначе придавит камнем) бегите вправо, там, в конце пещеры, лежит множество полезных призов, среди которых есть фиолетовая звезда. Собрав все призы, спускайтесь по тоннелю вниз и идите налево. Вас атакует инопланетянин, за которым надо двигаться с ускорением, иначе придавит камнем, упавшим с потолка пещеры. За падающими камнями находится вражеский маяк, слезайте с реактивной ракеты и уничтожайте маяк. Все, 2 уровень пройден.

## Уровень 3. Slimes wold under-cheese

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня бегите влево и собирайте там все золотые месяцы, после чего возвращайтесь на начало уровня и запрыгивайте на серый камень. С этого камня прыгайте вправо на платформу, а с нее на большой серый камень, на вершине которого бегает механическая мышь и находится первая чашка чая. Взяв ее, прыгайте с платформы вниз и бегите по длинному склону горы вниз. Но очень не разгоняйтесь, а когда склон закончится, падайте вниз, прижимаясь к стене (удерживая кнопку ВЛЕВО). Вы приземлитесь в длинном туннеле, прорубленном в середине стены. Бегите по туннелю влево до тех пор, пока не увидите большое поле золотых месяцев, за которым находится платформа. Собрав все золотые месяцы, запрыгивайте на платформу, с которой, разбежавшись, прыгайте вправо, на другую платформу. С этой платформы, разбежавшись, прыгайте вправо на землю. Приземлившись, уничтожайте механическую мышь и бегите налево до конца пещеры. Там, у стены, лежит вторая чашка чая, висят три квадратика с восклицательным знаком, в одном из них лежит дополнительная жизнь. Берите все эти предметы и возвращайтесь обратно к выходу из туннеля. Выходите, падайте вниз, затем по платформам прыгайте вправо и выходите на землю. Там вас атакует механическая мышь, уничтожайте ее и бегите дальше до тех пор, пока не увидите серый камень, запрыгивайте на него. С серого камня прыгайте вверх по платформам, пока не доберетесь до потолка пещеры, там в самом верху на платформе лежит третья чашка чая и квадратик с восклицательным знаком. Берите чашку и выбивайте зонтик из квадратика, затем с зонтиком прыгайте вниз и планируйте к полям золотых месяцев. Приземлившись, идите направо, уничтожайте механическую мышь и запрыгивайте на серый камень. С этого камня можно запрыгнуть на другой серый камень, на котором лежат золотые месяцы, но и бегает механи-

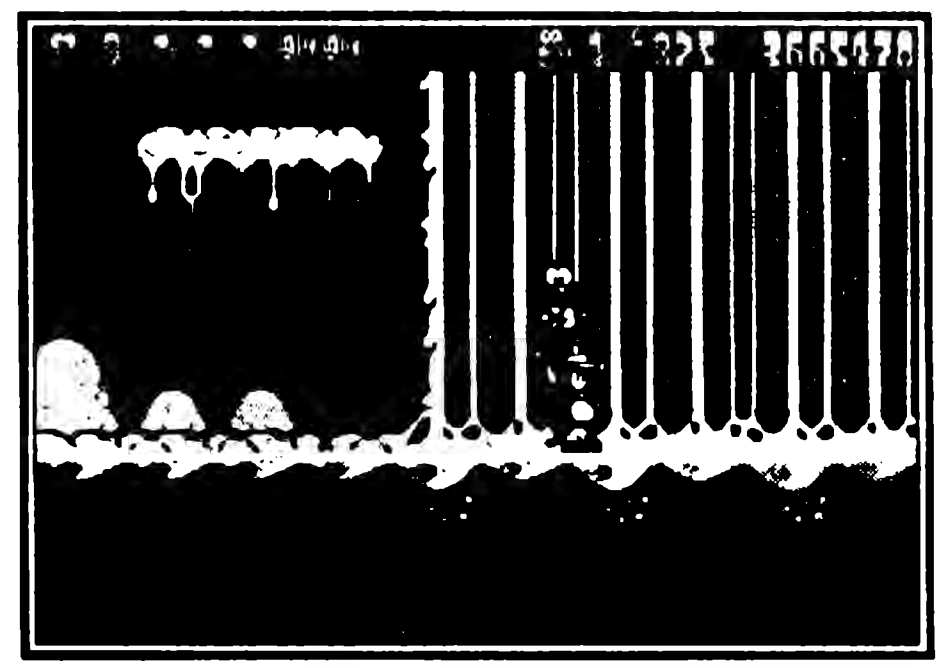


ческая мышь, или можно просто бежать дальше направо. Вы попадете к большому камню, на вершине которого находится множество призов, среди которых две жизни и последняя четвертая чашка чая. А охраняет все это изобилие мышиный танк, уничтожить который невозможно, так как нигде поблизости нет динамитных шашек. Поэтому перепрыгивайте через мышиный танк, берите призы и падайте с серого камня вниз. Приземлившись, бегите направо, уничтожайте механическую мышь и запрыгивайте на серый камень. С этого камня запрыгивайте на другой серый камень, на котором находятся два синих квадратика с золотым месяцем. Собрав все золотые месяцы, спрыгивайте с камня вниз, уничтожайте механическую мышь и бегите вверх по склону горы. Забравшись наверх, вы окажетесь перед ямой с шипами, над которой висит платформа с динамитной шашкой. Этой шашкой можно уничтожить мышиный танк, который вас атакует сразу же за ямой, а можно просто перепрыгнуть через него. Разобравшись с танком, бегите по склону горы вниз, но очень не разгоняйтесь, так как внизу находится шар с шипами. Спустившись, выбивайте золотые монеты из квадратиков с восклицательным знаком и идите дальше направо. Там вас атакует робот-кот, просто перепрыгивайте через него и бегите дальше. Вы попадете к вражескому маяку, разбив его при условии, что у вас есть четыре чашки чая, вы пройдете 3 уровень.

## Уровень 4. Curdle mine

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В самом начале уровня берите динамитную шашку и взрывайте цветок, затем бегите вверх по стене пещеры до того, как не увидите золотые месяцы. Тогда спускайтесь вниз, собирайте все золотые месяцы, бегите налево и вверх по стене пещеры. Бегите до тех пор, пока не увидите под собой двух маленьких мышей, тогда спускайтесь вниз, уничтожайте двух маленьких мышей, затем с помощью динамитной шашки взрывайте цветок. Бегите дальше направо, вас атакуют две маленькие мыши, причем одна из мышей вооружена пистолетом, уничтожайте их и берите пистолет. Бегите направо по дороге, расстреливая всех врагов, берите первую чашку чая. Затем бегите дальше направо по дороге, расстреливая всех врагов, через несколько экранов вы попадете к спуску вниз, спрыгивайте, а не сбегайте вниз, так как внизу стоит цветок. Спустившись, расстреливайте цветок, берите все призы, среди которых есть вторая чашка чая, затем поднимайтесь обратно наверх. Бегите налево, в самое начало этого коридора, к тому месту, где вы уничтожали двух первых маленьких мышей. Берите динамитную шашку и взрывайте ряд кирпичей, закрывающих проход вниз, после чего берите пистолет и падайте в открывшийся туннель. Приземлившись, берите третью чашку чая, коричневый камень и бегите дальше. Вас атакуют три больших мыши, но всех их уничтожать нельзя, хотя бы одну необходимо оставить в живых. Перепрыгнув через большую мышь, бегите вверх по склону, вы увидите платформу, на которую просто с земли не запрыгнуть. Стойте под платформой, ждите, пока под платформу не подойдет большая мышь, тогда с камнем запрыгивайте ей на голову, затем кладите ей на голову коричневый камень и запрыгивайте на него. С этой пирамиды, наконец, запрыгивайте на платформу и собирайте все призы, среди которых есть дополнительная жизнь и последняя, четвертая чашка чая. Взяв все предметы, бегите дальше, вас атакуют еще несколько больших мышей, уничтожить которых можно, столкнув на них вагонетку. Но будьте



осторожны! Мыши также могут столкнуть вагонетку на вас. Бегите направо до тех пор, пока не увидите длинный туннель, заполненный золотыми месяцами, ведущий вниз, прыгайте в него. Приземлившись, берите бомбу и взрывайте цветок в горшке, за которым уничтожайте двух механических мышей. Затем взбирайтесь на небольшую горку и спускайтесь с нее. Спустившись, уничтожайте крысу-шахтера и бегите дальше направо. Вы попадете к небольшой платформе, по которой бегают две маленькие мыши, причем одна из мышей вооружена пистолетом, уничтожайте их и берите пистолет. Запрыгивайте на верхнюю платформу, расстреливайте всех врагов и собирайте все золотые месяцы. Добежав до конца этой платформы, прыгайте налево на соседнюю платформу, где находится рычаг переключатель. Правда, эта платформа хорошо охраняется, вас атакуют два летающих ворона-космонавта и две звезды шерифа. Расстреливайте всех врагов, затем переключайте рычаг. В небольшой горе, которую вы недавно преодолевали, откроется туннель, ведущий вниз, возвращайтесь к горе и падайте в туннель. Вы попадете в небольшую пещерку, заполненную золотыми месяцами и другими призами, среди которых находятся две фиолетовые звезды. В левом углу этой пещерки находится вражеский маяк, бросайте пистолет и разбивайте маяк. Все, 3 уровень пройден. Вернувшись на карту планеты, вы увидите в самом верху карты стрелку, показывающую вверх, туда вам и надо. Заехав на стрелку и нажав кнопку «Start», вы попадете в новую зону – вишневую.

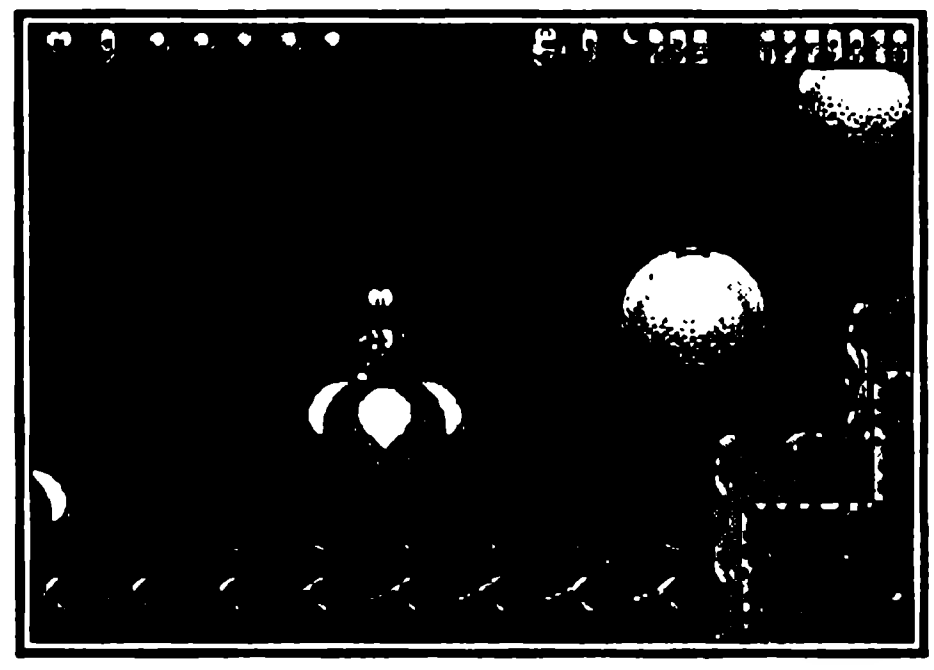
## Вишневая зона

Выбравшись из лунной шахты, вы окажетесь на распутье, стрелки ведут налево и направо. Уровень слева является бонусным (не обязательным для прохождения) – вас никто не атакует, а вражеский маяк находится в яме, рядом с местом старта, но не торопитесь выходить, а побегайте по уровню и соберите призы. Правый же уровень является боевым, его вам и придется обязательно проходить.

## Уровень 1. The Arran archipelago

В начале уровня бегите налево, запрыгивайте на клубнику и собирайте все золотые месяцы, затем бегите направо. Там будет большая яма, заполненная бурлящим вишневым сиропом, переправиться через нее можно, прыгая по большим клубникам и апельсинам. Будьте внимательны, перед первой клубникой из сиропа выпрыгивает синяя рыба, пытающаяся сбить вас с клубники. С последнего апельсина запрыгивайте на платформу, по которой бегает мышь-пират, уничтожайте ее. С правого края платформы прыгайте на соседнюю клубнику, над которой висит квадратик с восклицательным знаком. Из этого квадратика выбивайте золотую рыбу и бегите с ускорением, не обращая внимания на врагов и ловушки, направо. Вам должно хватить действия золотой рыбы для того, чтобы добежать до новой ямы с вишневым сиропом. Запрыгивайте на платформу посередине этой ямы, уничтожайте крысу-пирата и, не доходя примерно

двух шагов до правого края этой платформы, прыгайте вертикально вверх. Проявится квадратик, запрыгивайте на него, а с квадратика запрыгивайте на клубнику. Прыгайте по клубникам до берега, перед самым берегом из сиропа выпрыгивает синяя рыба, пытающаяся сбить вас в яму, на котором вас сразу же атакует крыса-пират. Уничтожайте крысу, затем выбивайте все золотые месяцы из трех квадратиков с восклицательным знаком, в среднем квадратике лежит коричневый камень, берите его (хотя бы такое оружие). Бегите дальше по дороге, собирая золотые месяцы, взбирайтесь на гору, на вершине которой уничтожайте мышь-пирата. Бегите направо, вы попадете к небольшой горке из вишен, забирайтесь на ее вершину, а оттуда запрыгивайте на платформу. На платформе кладите камень, затем запрыгивайте на него. С камня прыгайте вертикально вверх и переключайте рычаг над ямой с бурлящим вишневым сиропом, появится апельсин. Спускайтесь с платформы вниз, запрыгивайте на апельсин, а с него прыгайте вправо на платформу (перед апельсином и платформой из сиропа выпрыгивает синяя рыба пытающаяся сбить вас в яму). С платформы прыгайте на соседнюю платформу-подъемник, которая повезет вас вверх. Когда доберетесь до самого верха, прыгайте вправо, на другую платформу, которая повезет вас направо до берега. По дороге собирайте золотые месяцы, затем прыгайте на берег. На берегу вас сразу же атакует мышь-пират. Уничтожайте мышь, затем прыгайте вниз и собирайте все золотые месяцы, после чего бегите вправо. Вас атакуют сразу две крысы-пирата, за которыми находится небольшая горка из вишен, забирайтесь на ее вершину, а оттуда запрыгивайте на платформу. На платформе собирайте все золотые месяцы и спрыгивайте вниз. Бегите дальше, вас атакует крыса-пират, уничтожайте ее, и если у вас в руках какой-нибудь предмет, бросайте его. Перепрыгивайте через небольшую яму с бурлящим вишневым сиропом, из которого выпрыгивает синяя рыба. Перепрыгнув, забирайтесь на сеть, по которой карабкайтесь вправо по дороге, собирайте все золотые месяцы до конца сети, где спрыгивайте вниз. Бегите направо, вас атакует крыса-пират, уничтожайте ее и бегите дальше по склону горы вниз, по дороге собирайте все золотые месяцы. Когда спуститесь с горы, вас атакуют две мыши-пираты и крыса-пират. Уничтожайте их или просто перепрыгивайте через них и бегите дальше. Через экран находится вражеский маяк, разбивайте его. Все, уровень 1 пройден.



## Уровень 2. Gurgleton

В начале уровня бегите направо и, как только увидите цветок в горшке, прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком. Бейте по квадратику, появится длинная линяя, ведущая влево, на платформу, на которой лежит реактивная ракета. Запрыгивайте на платформу и берите ракету, затем спускайтесь вниз и идите направо по дороге, расстреливая цветки в горшках. Добравшись до ямы, заполненной вишневым сиропом, взлетайте и летите под потолком до тех пор, пока не увидите проем в потолке, залетайте туда. Вы попадете в туннель, ведущий вверх, по

стенам которого расположены пушки. Здесь у вас закончится топливо для ракеты, тогда приземляйтесь на ствол пушки и ждите, пока она выстрелит. Когда пушка выстрелит, вас подбросит высоко вверх, приземляйтесь на ствол вышестоящей пушки. Таким способом поднимайтесь на самый верх. Вы попадете в длинный туннель, в котором лежит множество призов и синяя карта со стрелками (она ведет на бонусный этап, куда ходить не обязательно), но в этом туннеле множество ловушек и врагов. Добравшись до конца этого туннеля и прыгнув максимально влево, вы попадете на уже знакомую вам платформу с реактивной ракетой. Берите ее, бегите направо и у ямы с сиропом взлетайте, летите направо до тех пор, пока не кончится топливо. Вы приземлитесь либо на платформу-подъемник, либо на платформу перед ней. Поднимайтесь на платформе ввèрх, затем спрыгивайте направо, на другую платформу. С этой платформы прыгайте на клубнику, на которой лежит зонтик. Берите зонтик и прыгайте вниз, вы попадете на длинную платформу, по которой бегают две мыши-пирата, уничтожайте их и прыгайте с правого края платформы на пиратский корабль (апельсин с воткнутым в него пиратским флагом). По таким апельсинам прыгайте направо, пока не выберетесь на твердую землю. Бегите направо, вас атакует крыса-пират, за которой находится небольшой горка из вишен, забирайтесь на ее вершину и прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик. Запрыгивайте на квадратик, а с него запрыгивайте на платформу. На платформе сбирайте все золотые месяцы и призы, затем спрыгивайте вниз. Бегите направо по дороге, собирая золотые месяцы. Через несколько экранов вы попадете к вражескому маяку, разбив его, вы пройдете 2 уровень.

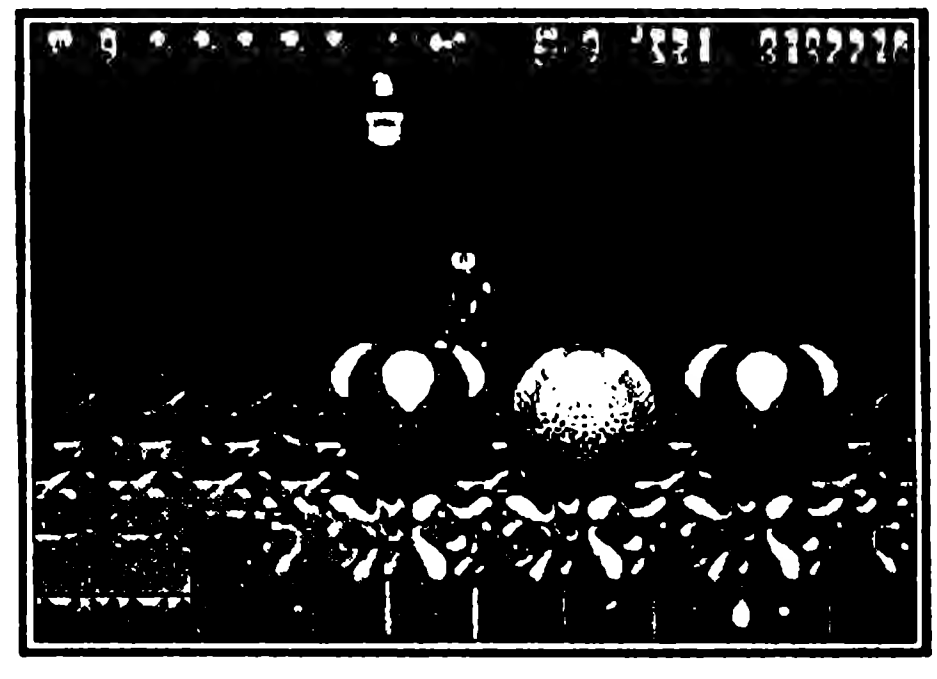
## Уровень 3. Pi-rat marbour

В начале уровня бегите налево, перепрыгивайте через яму, за которой уничтожайте крысу-пирата. Затем карабкайтесь вверх по сети и переключайте рычаг, затем спускайтесь и возвращайтесь к яме. Закрывающая ее полоска кирпичей исчезла, падайте вниз и бегите направо. Там будет большая яма с кипящим сиропом, переправиться через которую можно, зацепившись за сеть вверху экрана. Подпрыгивайте и цепляйтесь за сеть, по которой ползите направо. По таким сетям вам придется ползти довольно долго, почти весь уровень. Сети отделены друг от друга небольшими промежутками, через которые вы должны перепрыгивать и сразу же снова цепляться за сеть. Иногда в таких промежутках висят чашки чая, постарайтесь их подбирать. Во время вашего путешествия по сетям на вас все время будут лететь большие черные снаряды. Так как снаряды летят на одной и той же высоте, избежать встречи с ними довольно просто: медленно продвигайтесь вперед и, как только увидите головку снаряда, спускайтесь или поднимайтесь. Снаряды пролетят на той же высоте, на которой они появятся из-за экрана, и не смогут гоняться за вами, меняя высоту своего полета. Когда вам встретится третья чашка чая, будьте внимательны, скоро сети кончатся. Выбравшись на твердую землю, бегите направо и поднимайтесь на самый верх экрана по сетке. Справа от сети расположены несколько пушек, которые обстреливают вас. Поэтому подниматься по сети надо по правому краю прямо по стволам пушек. Добравшись до верха экрана, берите четвертую чашку чая и двигайтесь налево до конца сети. Добравшись до конца сети, спрыгивайте вниз на платформу, на которой лежит дополнительная жизнь. Берите ее и бегите влево по платформе до конца платформы. Там, на краю платформы, находится вражеский маяк, разбивайте его. Все, уровень 3 пройден.

## Уровень 4. Slither pool

Это последний уровень этой зоны, и успешно пройдя его, вы сразу же сможете пройти в следующую зону – печенья. На этом уровне вам несколько раз будет попадаться каска, не берите ее, иначе не сможете пользоваться клубникой или реактивной ракетой. Вы даже не сможете карабкаться по сетям.

В начале уровня бегите направо, прыгайте на платформу, расположенную над ямой с вишневым сиропом и бегите к небольшой горке из вишен. Забирайтесь на ее вершину, прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком. Из квадратика выбивайте кусок сыра, берите его и бегите дальше. Запрыгивайте на клубнику, расположенную над ямой с вишневым сиропом, и кладите кусок сыра на правый край клубники. Запрыгивайте на кусок сыра, а с него запрыгивайте на апельсин. С апельсина прыгайте вверх и цепляйтесь за сеть, по которой ползите направо до конца сети и спрыгивайте на платформу. С этой платформы прыгайте вправо, на соседнюю платформу, по которой бегает маленькая мышь с пистолетом. Уничтожайте мышь и берите пистолет, после чего спрыгивайте с платформы вправо на землю. Там вас сразу же атакует маленькая мышь, расстреливайте ее и бегите к клубнике. Забирайтесь на ее вершину и выбивайте из квадратика с восклицательным знаком зонтик, но не берите его. Запрыгивайте на зонтик, а с него запрыгивайте на платформу, на которой лежит фиолетовая звезда, берите ее и спускайтесь вниз. Бегите направо, забирайтесь на вершину следующей клубники и с ее правого края прыгайте вверх. Проявится квадратик с восклицательным знаком, из квадратика выбивайте более мощные патроны для пистолета (апельсины), берите их и спускайтесь вниз. Бегите направо и падайте с обрыва вниз, вы упадете на платформу-подъемник. Если хотите, можете, спрыгнув влево с подъемника на платформу, на которой, расстреляв всех врагов, запрыгнуть на сеть, проползти налево до ее конца и спрыгнуть на платформу, на которой лежат разнообразные призы. Но для того, чтобы карабкаться по сети, вам придется положить пистолет, а когда вы вернетесь, он исчезнет (правда, дальше можно подобрать еще один пистолет, но исчезнут мощные патроны). Также на платформе много врагов, среди которых две гусеницы в касках, а каску брать нельзя. Поэтому поднимайтесь на подъемнике на самый верх, разбежавшись, прыгайте направо, на платформу. На платформе расстреливайте маленькую мышь с пистолетом и спрыгивайте на землю. Там вас сразу же атакуют две маленькие мыши, расстреливайте их и бегите к клубнике. Забирайтесь на ее вершину и выбивайте из квадратика с месяцем поле золотых месяцев. Собрав все появившиеся золотые месяцы, запрыгивайте на квадратик, а с него на платформу, на которой стоит лимон. Забирайтесь внутрь лимона, спрыгивайте с платформы вниз, бегите направо и падайте с обрыва. Приземлившись, можете сплавать налево, где на клубнике лежит дополнительная жизнь, но будьте осторожны, по дороге вас атакуют несколько врагов. Если не хотите рисковать, прыгайте на-



право, на платформу, на которой стоит вражеский маяк. Вылезайте из лимона (кнопка «С»), собирайте призы, находящиеся на правом краю платформы, после чего разбивайте маяк. Все, уровень 3 пройден.

## Зона печенья

Эта зона – вылитый английский Five o'clock – вечернее чаепитие. В этой зоне вам встретятся большие чашки чая, на дне которых иногда лежат ценные призы. А выбираться из большой чашки чая надо таким способом: попеременно взбирайтесь то на левый край чашки, то на правый.

## Уровень 1. Curdleburg

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня бегите налево, уничтожайте гусеницу и берите первую чашку чая. Затем бегите направо, запрыгивайте на платформу с тремя квадратиками с восклицательным знаком, где уничтожайте гусеницу и выбивайте из первого квадратика с восклицательным знаком динамитную шашку. Берите шашку, быстро бегите направо и устанавливайте динамитную шашку перед стеной. Когда стена взорвется, возвращайтесь на платформу и выбивайте из третьего квадратика с восклицательным знаком зонтик. Берите зонтик и бегите направо, в образовавшийся проем в стене. Добежав до обрыва, прыгайте с ускорением направо и планируйте вправо до тех пор, пока не увидите платформу со второй чашкой. Приземляйтесь, берите вторую чашку чая и прыгайте вниз. Приземлившись, бегите налево, вы попадете к точно такой же платформе с тремя квадратиками с восклицательным знаком и гусеницей. А за платформой находится стена, которую надо взорвать, так что порядок действий точно такой же, что и ранее. Взорвав стену, идите в образовавшийся проем и, добежав до обрыва, прыгайте с ускорением налево и планируйте влево до тех пор, пока не увидите платформу с третьей чашкой. Приземляйтесь, берите третью чашку чая, выбивайте из квадратика с восклицательным знаком дополнительную жизнь и падайте вниз. Приземлившись, бегите направо, перепрыгивайте через яму с кипящей жидкостью, затем бросайте зонт и падайте с обрыва вниз. Вы попадете к диагональному туннелю, ведущему вниз, под потолком которого висят летающие мыши. Поэтому как можно быстрее сбегайте по нему вниз. Сбежав, вы попадете к еще одному диагональному туннелю, ведущему вниз, под потолком которого висят летающие мыши. Спускайтесь по нему вниз и бегите налево. Вы попадете к очень низкому туннелю, по которому бегают две мыши с пистолетами и две гусеницы. Уничтожайте этих врагов и бегите дальше направо, вы попадете к вражескому маяку, не трогайте его, а бегите дальше. Там, в конце туннеля, находится последняя, четвертая чашка чая, берите ее. Возвращайтесь к вражескому маяку и при условии, что у вас есть четыре чашки чая, разбивайте его. Все, 1 уровень пройден.

## Уровень 2. Little curdlington

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня бегите направо, уничтожайте большую крысу и прыгайте внутрь большой чашки, там лежит первая чашка чая. Затем запрыгивайте на левый край боль-

шой чашки, с края которой с ускорением прыгайте налево, на платформу. По платформе бегите налево, в самый ее конец, там лежит вторая чашка чая и зонтик. Также там висят два квадратика с восклицательным знаком, из которых выбивайте все призы и бегите направо. Спускайтесь с платформы, бегите направо, вам встретятся три рычага-переключателя, пока не трогайте их, бегите дальше и прыгайте на большое дерево. На правой верхней ветке дерева лежит третья чашка чая и висит квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте синюю звезду. Возвращайтесь к рычагам и нажимайте тот, что посередине. Падайте в открывшийся проем и собирайте все золотые месяцы, затем возвращайтесь к рычагам и переключайте правый или левый рычаг. Падайте в открывшийся проем и, приземлившись, уничтожайте многочисленных врагов, главное – уничтожить маленькую мышь с пистолетом и подобрать пистолет. С пистолетом бегите направо, расстреливайте большую крысу, затем с ускорением перепрыгивайте через яму с кипящей жидкостью. Как только вы перепрыгнете через яму, на вас сразу же побежит цыпленок, перепрыгивайте через него и бегите дальше направо, вы попадете к вражескому маяку, не трогайте его, а бегите дальше. Там, в углу экрана, находится последняя, четвертая чашка чая, которую охраняет цветок в горшке, расстреливайте его и берите последнюю чашку чая. Возвращайтесь к вражескому маяку и при условии, что у вас есть четыре чашки чая, разбивайте его. Все, 2 уровень пройден.

## Уровень 3. Upercurdlington

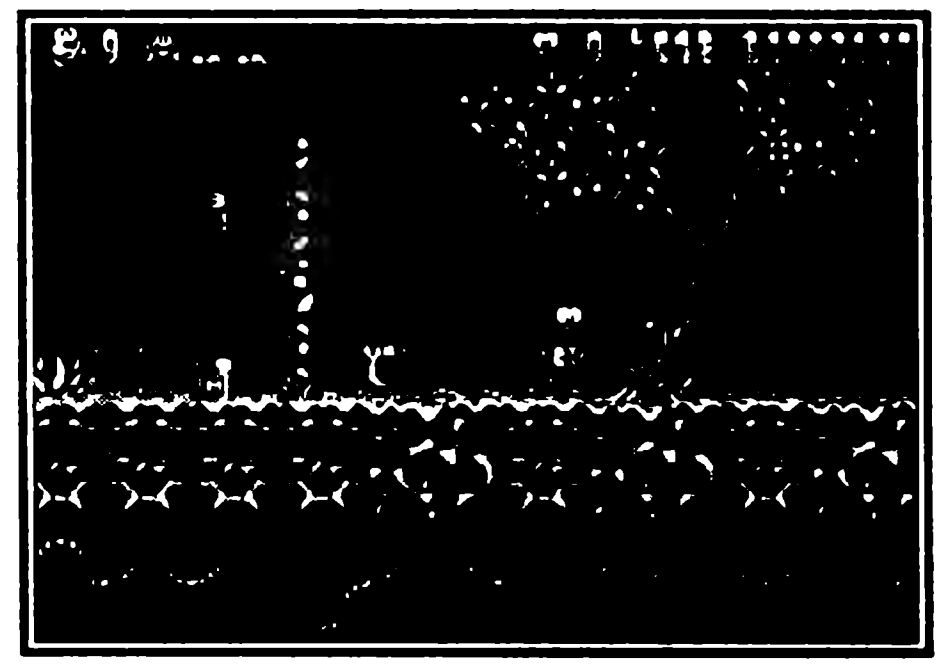
Если не отвлекаться на сбор призов и золотых месяцев, этот уровень можно пройти очень быстро.

В начале уровня бегите направо, уничтожайте или перепрыгивайте через двух больших крыс и заварочный чайник. Бегите направо, по дороге, собирая золотые месяцы, взбирайтесь на гору и сбегайте вниз по ее правому склону. Забирайтесь на новую гору, на вершине которой собирайте все золотые месяцы и сбегайте вниз по ее правому склону. Внизу находятся две пушки, так что будьте осторожны. Бегите дальше, запрыгивайте на край большой чашки чая и перепрыгивайте через дождевое облако. Если дождевое облако за вами погонится, вам придется туго, так как далее находится очень высокая чашка чая, из которой быстро выбраться довольно сложно, а если над вами будет висеть дождевое облако, вообще невозможно. Поэтому очень важно перепрыгнуть через дождевое облако и быстро бежать дальше. Выбравшись из высокой чашки чая, бегите дальше, уничтожайте заварочный чайник и сбегайте вниз по склону. Там вас атакует механическая мышь и кот-робот, над которыми расположены три квадратика с восклицательным знаком, из квадратика посередине выбивайте пистолет и бегите дальше. Спускайтесь вниз по склону горы, перепрыгивайте через яму с кипящей жидкостью и, если хотите собрать призы, расположенные вверху экрана, выбивайте из квадратика с восклицательным знаком телевизор. На привидение поднимайтесь вверх экрана, где расположены небольшие платформы с множеством призов. Если не хотите собирать призы или уже собрали, бегите направо и спускайтесь вниз по очень длинному склону горы, над которым висят несколько дождевых туч. Спустившись, бегите направо, там расположен вражеский маяк, который охраняют три врага: летающая мышь, большая крыса и заварочный чайник. Уничтожайте этих врагов или перепрыгивайте через них быстро, пока они не коснулись вас, разбивайте вражеский маяк. Все, 3 уровень пройден.

## Уровень 4. Curdlington on the whey

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня бегите направо, по дороге собирайте золотые месяцы и уничтожайте или перепрыгивайте через двух механических мышей. Бегите дальше, перепрыгивайте через яму с кипящим сиропом, затем бегите дальше по дороге, собирайте золотые месяцы и падайте в яму. На дне ямы уничтожайте механическую мышь, выбивайте все призы из квадратиков с восклицательным знаком и переключайте рычаг. Затем по платформам выбирайтесь из ямы, бегите направо, запрыгивайте на сеть и карабкайтесь по ней вверх и направо до платформы. На платформе уничтожайте механическую мышь и, встав на левый край платформы, подпрыгивайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком. Выбивайте из него все золотые месяцы, затем запрыгивайте на квадратик и с него прыгайте налево, на платформу. На этой платформе собирайте все призы, среди которых первая чашка чая, затем спускайтесь обратно на нижнюю платформу. Бегите по ней направо и прыгайте наверх, на платформу, с которой прыгайте направо, на соседнюю платформу. На этой платформе собирайте все призы, среди которых вторая чашка чая, затем берите реактивную ракету и падайте с платформы вниз. Вы упадете прямо на третью чашку чая, а четвертая чашка чая находится рядом над ямой с кипящим сиропом. Взлетайте на реактивной ракете, осторожно, чтобы не свалиться в яму с сиропом, берите четвертую чашку чая, дополнительную жизнь и другие призы, после чего летите вверх и направо. Очень скоро вы попадете к платформе с вражеским маяком, приземляйтесь на ней. Приземлившись, слезайте с реактивной ракеты и при условии, что у вас есть четыре чашки чая, разбивайте вражеский маяк. Все, 4 уровень пройден.



## Уровень 5. Kentucky fried fiend

В самом начале этого уровня вы сразу же попадете на платформу, где вас ожидает схватка с третьим боссом – Огненной курицей. Тактику и стратегию боя с ней читайте в разделе «Бой с боссами». После вашей победы над ней вы сможете пройти в новую зону – лунных кратеров.

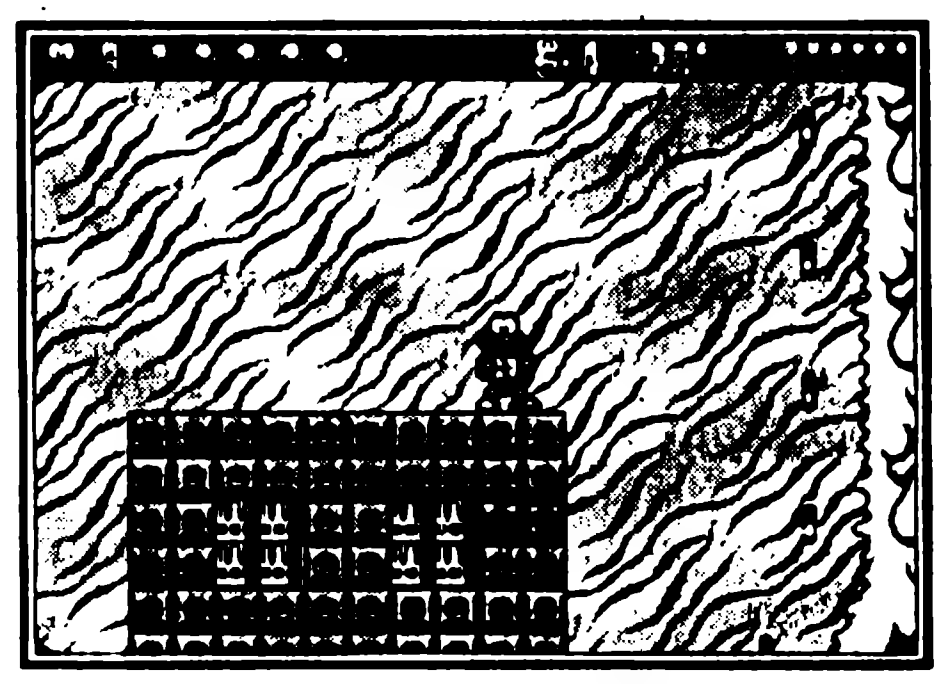
## Зона лунных кратеров

Наконец-то зона с оформлением, более-менее похожим на лунные пейзажи. Лунные кратеры, которые играли до этой зоны роль декорации, теперь ожили и время от времени кидают в вас камни. Будьте внимательны!!

## Уровень 1. Wendsleydale wastelands

Если не отвлекаться на сбор призов и золотых месяцев, этот уровень можно пройти очень быстро, так как в самом начале вы берете реактивную ракету, а на уровне разбросано множество канистр с топливом и еще несколько ракет.

В начале уровня бегите направо, падайте в яму и, когда приземлитесь на платформу, садитесь на реактивную ракету. Взлетайте и летите вверх из ямы, затем летите направо, пока хватит топлива. Приземлившись, скользите на ракете направо, расстреливая по дороге летающих воронов из пушки до тех пор, пока не найдете канистру с топливом для ракеты. Берите канистру, взлетайте и летите направо до тех пор, пока не увидите высокую гору, залетайте на ее вершину. Там уничтожайте маленький маяк и берите еще одну канистру с топливом, затем спускайтесь с горы вниз. Летите на ракете дальше направо, вы попадете к еще одной высокой горе, влететь на вершину которой вам не хватит топлива, тогда скользите на ракете налево и падайте в яму. Вы попадете в туннель, который идет под этой горой. Приземлившись, берите канистру с топливом и скользите по полу туннеля, расстреливая из пушки врагов до правого конца. Добравшись до правого конца туннеля, взлетайте и летите вверх. Выбравшись на поверхность, можете лететь направо, до конца уровня, где стоит вражеский маяк, вам должно хватить топлива. Долетев до вражеского маяка, приземляйтесь, слезайте с реактивной ракеты и разбивайте маяк. Все, 1 уровень пройден.



## Уровень 2. The floating folly

В начале уровня бегите направо, запрыгивайте на маленькую платформу, затем перепрыгивайте через ряд шипов. За этой ловушкой вас атакуют сразу три больших крысы, уничтожайте их или перепрыгивайте через них. За этими врагами находится небольшая горка на вершине, на левом краю которой висит квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте синюю звезду. Затем становитесь на правый край горы и прыгайте вертикально вверх, проявится еще один квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте пистолет. Берите его и бегите направо, по дороге расстреливая врагов, до тех пор, пока не увидите маленькую платформу, запрыгивайте на нее. С этой маленькой платформы, разбежавшись, прыгайте направо, вы перелетите через длинную линию шипов, перепрыгнуть через которую просто с земли невозможно. За линией шипов вас сразу же атакует большая крыса, так что будьте осторожны, не врежьтесь в нее. Разобравшись с большой крысой, бегите дальше и с ускорением перепрыгивайте через яму. По краям этой ямы расположены пушки, а на дне ямы находятся три хищных куста, так что смотрите, не упадите туда. Перебравшись через яму, бегите дальше, расстреливайте двух больших крыс и летающего ворона, затем запрыгивайте на платформу, висящую над ямой. На этой платформе лежат две фиолетовых звезды, берите их и спрыгивайте с правого края плат-

формы на землю. Бегите дальше, забирайтесь по склону горы на уступ, затем еще выше по склону на другой уступ. Забравшись, становитесь на левый край уступа и прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком, бейте по нему, появится платформа. Запрыгнув на платформу, становитесь на ее левый край и прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком, бейте по нему, появится платформа. Запрыгнув на эту платформу, становитесь на ее левый край и прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком, бейте по нему, появится платформа. По этой платформе бегите до ее левого конца и прыгайте на большую платформу. На этой платформе выбивайте из квадратика с восклицательным знаком синюю звезду и бегите по ней дальше. Вы попадете к множеству маленьких платформ, расположенных в шахматном порядке. Прыгайте по ним вверх и вправо до тех пор, пока не увидите большую платформу с призами, среди которых лежит зонтик, берите его. Затем с зонтиком прыгайте по маленьким платформам налево и вверх, пока не попадете к широкой зеленой платформе, висящей очень высоко. Чтобы на нее запрыгнуть, бросайте зонтик вертикально вверх, запрыгивайте на него, затем быстро прыгайте на платформу. В левом конце этой зеленой платформы расположен вражеский маяк, разбивайте его. Все, 2 уровень пройден.

## Уровень 3. Parmesan peaks

В начале уровня сразу же уничтожайте двух маленьких мышей, затем прыгайте вертикально вверх, проявится квадратик с восклицательным знаком. Вам надо на него запрыгнуть, но просто с земли это сделать невозможно, поэтому бегите дальше вниз по склону и берите кусок сыра. С сыром возвращайтесь к квадратику, кладите кусок сыра под квадратик, затем запрыгивайте на сыр. С сыра запрыгивайте на квадратик, а с него на платформу, на которой лежит множество призов. Затем прыгайте на склон горы, бегите по нему, а затем по потолку пещеры до тех пор, пока не выберетесь на поверхность. Бегите налево, уничтожайте двух маленьких мышей, за которыми находится большая яма с шипами. Переправиться через нее можно, прыгая по маленьким платформам, но сложность заключается в том, что, когда вы становитесь на маленькую платформу, она через несколько секунд взрывается. Поэтому вы должны прыгать очень быстро и четко, иначе свалитесь на шипы. Преодолев эту яму, вы попадете к вражескому маяку, разбив его, вы успешно закончите 3 уровень.

## Уровень 4. The Feta Flatlands

Если не отвлекаться на сбор призов и золотых месяцев, этот уровень можно пройти очень быстро, так как в самом начале вы берете пропеллер и можете спокойно лететь по самому верху экрана до конца уровня.

В начале уровня прыгайте на хищный куст, а с него, как с трамплина, на платформу. С этой платформы прыгайте на другую платформу, спрятанную в кроне дерева, стоя на которой выбивайте из квадратика с восклицательным знаком пропеллер. Взяв пропеллер, летите по верху экрана до тех пор, пока экран не перестанет двигаться, тогда отпускайте пропеллер и падайте вниз. Вы приземлитесь прямо на вражеский маяк, разбивайте его. Вот и все, уровень 4 успешно завершен.

## Уровень 5. The Fungi strikes back

В самом начале этого уровня вы сразу же попадете в пещеру, где вас ожидает схватка с четвертым боссом – Бешеным Гигантским мухомором. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вы сможете пройти в новую зону – зону мороженого.

## Зона мороженого

В этой зоне появится множество платформ, сделанных изо льда. Мало того, что они очень скользкие и затормозить на них непросто, так эти платформы еще и тают под вашими ногами.

## Уровень 1. Clace clacier

Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк. Почти в самом начале этого этапа вы берете пружины, которые должны сохранить до конца уровня, иначе вам просто будет не пройти этот уровень.

В начале уровня взбирайтесь на склон горы, а с него прыгайте на платформу с реактивной ракетой. Приземлившись, берите ракету и летите вверх до тех пор, пока не увидите платформу с канистрой, приземляйтесь и берите ее. Летите вверх и вправо, до столба с шипами, от которого летите вверх до тех пор, пока не увидите платформу со множеством призов. Собирайте призы, выбивайте из квадратика со звездой три синих звезды, затем падайте вниз с правого края этой платформы. Приземлившись, берите первую чашку чая, затем выбивайте из квадратика с восклицательным знаком пружину. Распрыгавшись, прыгайте налево через глубокую яму, из которой вы стартовали до склона горы. Распрыгавшись, запрыгивайте на вершину горы и прыгайте налево до тех пор, пока не увидите квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте все месяцы. Затем, хорошенько распрыгавшись, запрыгивайте на гору слева. Над вершиной этой горы находится платформа, по которой бегают пять маленьких, но очень агрессивных мышей, а в правом конце этой платформы находится вторая чашка чая. Берите ее и прыгайте налево до тех пор, пока не увидите длинную и узкую вафлю. На вершине этой вафли лежит третья чашка чая, запрыгивайте на вершину вафли и берите ее. Прыгайте дальше налево, вы увидите небольшую горку, над вершиной которой висит квадратик с восклицательным знаком. Бейте по нему, появится длинная платформа, ведущая влево, к другой платформе, на которой лежит последняя, четвертая чашка чая и синяя звезда. Взяв все эти предметы, прыгайте вниз, вы упадете с большой высоты, и так как на вас надеты пружины, достаточно одного прыжка влево, чтобы оказаться рядом с вражеским маяком. Снимайте пружины и при условии, что у вас есть четыре чашки чая, разбивайте вражеский маяк. Все, 1 уровень пройден.

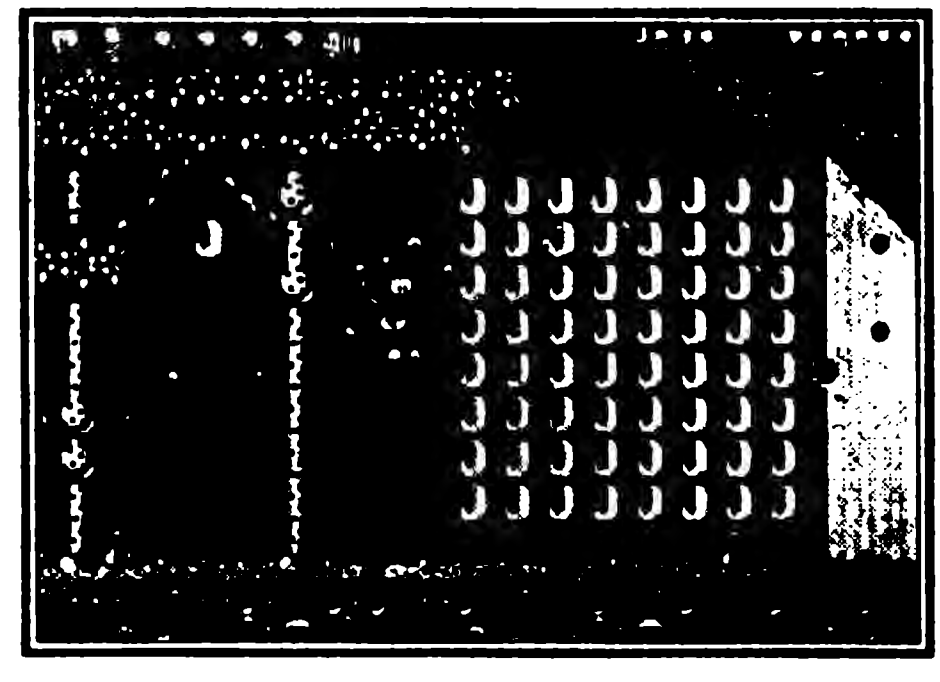
## Уровень 2. Sorbet on sea

Если не отвлекаться на сбор призов и золотых месяцев, этот уровень можно пройти очень быстро, так как все действие уровня происходит в одной не очень большой пещере. Чтобы пройти этот уровень, вы должны собрать все четыре чашки чая, перед тем как разбивать вражеский маяк.

В начале уровня быстро запрыгивайте на платформу вверху экрана, а с нее прыгайте вверх и влево, на другую платформу. На этой платформе находится первая чашка чая и квадратик с восклицательным знаком. Берите чашку чая, выбивайте приз из квадратика и спускайтесь вниз. Бегите налево, забирайтесь на небольшую горку, на вершине которой лежит вторая чашка чая. Берите вторую чашку чая и прыгайте с вершины горки вправо на платформу, с которой прыгайте еще раз вправо, на большой квадрат из кирпичей. В этом квадрате замуровано множество призов, добраться до которых можно, взорвав кирпичи с помощью динамитной шашки, которая лежит вверху на платформе. В правом углу квадрата из кирпичей лежит третья чашка чая, берите ее и спускайтесь вниз. Бегите направо по стене пещеры до тех пор, пока не увидите платформу с вражеским маяком. Прыгайте на нее и бегите налево, там, в конце платформы, находится четвертая чашка чая, берите ее. Возвращайтесь к маяку и при условии, что у вас есть четыре чашки чая, разбивайте вражеский маяк. Все, 2 уровень пройден.

## Уровень 3. Scoopingdon

В начале уровня бегите направо, перепрыгивайте или уничтожайте ворона-космонавта и бегите вниз по склону горы. Когда подбежите к краю склона, прыгайте с ускорением направо, вы высоко подлетите и приземлитесь к подножью другой горы. Взбирайтесь на вершину этой горы, перепрыгивайте через ряд шипов, затем еще через один ряд шипов. Уничтожайте или перепрыгивайте ворона-космонавта и запрыгивайте на тающие платформы. Быстро прыгайте по ним направо, до платформы с множеством призов, среди которых есть фиолетовая звезда. Собрав все призы, прыгайте вниз и бегите направо. Взбирайтесь по склону на вершину горы, уничтожайте двух больших мышей и выбивайте все призы из двух квадратиков с восклицательным знаком. Затем спускайтесь вниз по склону горы и взбегайте на другую гору. На вершине этой горы падайте в яму, вы попадете в туннель, в правом конце которого находится платформа-подъемник и реактивная ракета. Берите ракету и идите в левый конец туннеля, где взлетайте вверх и залетайте в небольшую пещерку, полную ценных призов. Собрав все призы, возвращайтесь к платформе-подъемнику, слезайте с реактивной ракеты и поднимайтесь на поверхность. Поднявшись, бегите направо, перепрыгивайте через шипы и бегите дальше. Вас атакует большой снеговик, уничтожайте его и запрыгивайте на платформу вверху экрана. Прыгайте на соседнюю платформу, на которой из квадратика со звездой выбивайте синюю звезду. Затем прыгайте по платформам вверх и вправо, до последней платформы, с края которой прыгайте вниз. Вы упадете на небольшую платформу, над которой висят три квадратика с восклицательным знаком, выбивайте из них все призы, после чего бегите дальше. Сбегайте вниз по склону горы, затем с разбегу поднимайтесь на новую гору. На вершине этой горы вас сразу же атакуют четыре механических мыши и две больших мыши. Уничтожайте всех врагов и бегите дальше направо. Вы попадете к вражескому маяку, за которым ле-



жит множество призов. Собирайте все призы, среди которых есть дополнительная жизнь, затем разбивайте вражеский маяк. Все, уровень 3 успешно завершен.

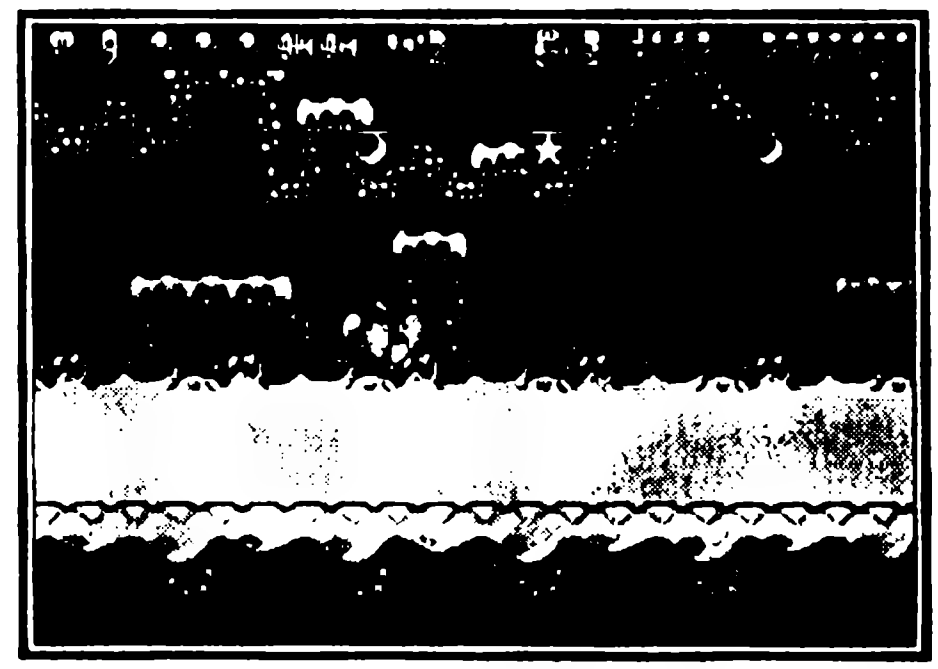
## Уровень 4. Triple Scoopingdon

Этот уровень, если не отвлекаться на сбор призов и золотых месяцев, можно пройти очень быстро.

В начале уровня бегите направо, затем вниз по склону горы. Сбежав быстро (иначе атакует большой снеговик), запрыгивайте на первую платформу. Прыгайте вверх, на платформу с вороном-космонавтом. По таким платформам прыгайте вверх и вправо до тех пор, пока не увидите платформу с вражеским маяком, разбивайте его. Вот и все, уровень 4 успешно завершен. Если же вы хотите собрать много ценных призов, тогда прыгайте на первую платформу, а с нее перепрыгивайте через большого снеговика, затем бегите дальше. Взбирайтесь по склону на вершину горы, где переключайте рычаг, затем возвращайтесь обратно, к первой платформе. Запрыгивайте на нее, а затем прыгайте вверх по платформам с воронами-космонавтами, но не направо, а налево. Добравшись до самого верха, переключайте второй рычаг, затем спускайтесь вниз. Бегите налево, на начало уровня, перепрыгивайте через ряд шипов, за которым переключайте третий рычаг. Рядом с вами откроется проход в туннель, забитый ценными призами, среди которых есть дополнительная жизнь.

## Уровень 5. The melting downs

В начале уровня бегите направо, уничтожайте маленькую мышь и запрыгивайте на платформу. С этой платформы прыгайте вверх, на другую платформу, на которой уничтожайте механическую мышь и выбивайте поле золотых месяцев из синего квадратика с месяцем. Собрав все золотые месяцы, прыгайте вправо, на соседнюю платформу, на которой уничтожайте гусеницу и выбивайте пистолет из квадратика с восклицательным знаком. Бегите дальше, там будет несколько платформ, ведущих вверх, на самой верхней лежит множество золотых месяцев. Собирайте их, бегите вниз по склону горы, на котором вас атакуют две маленьких мыши с пистолетами. Спустившись, бегите направо, перепрыгивайте через линию шипов, затем бегите вверх по склону горы. На вершине горы будет несколько платформ, ведущих вверх. На самой верхней собирайте все призы и выбивайте более мощные патроны (апельсины) для пистолета из квадратика с восклицательным знаком. Бегите дальше, там будет несколько линий шипов, перепрыгивайте через них и бегите направо. Спускайтесь вниз по склону горы, но очень не разгоняйтесь, так как внизу стоит палка с шипами, не влетите в нее с разбега. Перед палкой с шипами лежит множество призов, среди которых дополнительная жизнь. Собирайте все призы, перепрыгивайте через палку с шипами, за которой расстреливайте гусеницу. Разобравшись с гусеницей, перепрыгивайте через палку с шипами, за которой немного правее находится вражеский маяк. Но не торо-



питесь разбивать его, а запрыгивайте на платформу над маяком, с платформы прыгайте вверх еще на несколько платформ. На самой верхней лежит множество призов, собирайте их и возвращайтесь к маяку. Бросайте пистолет и разбивайте вражеский маяк. Все, уровень 5 пройден.

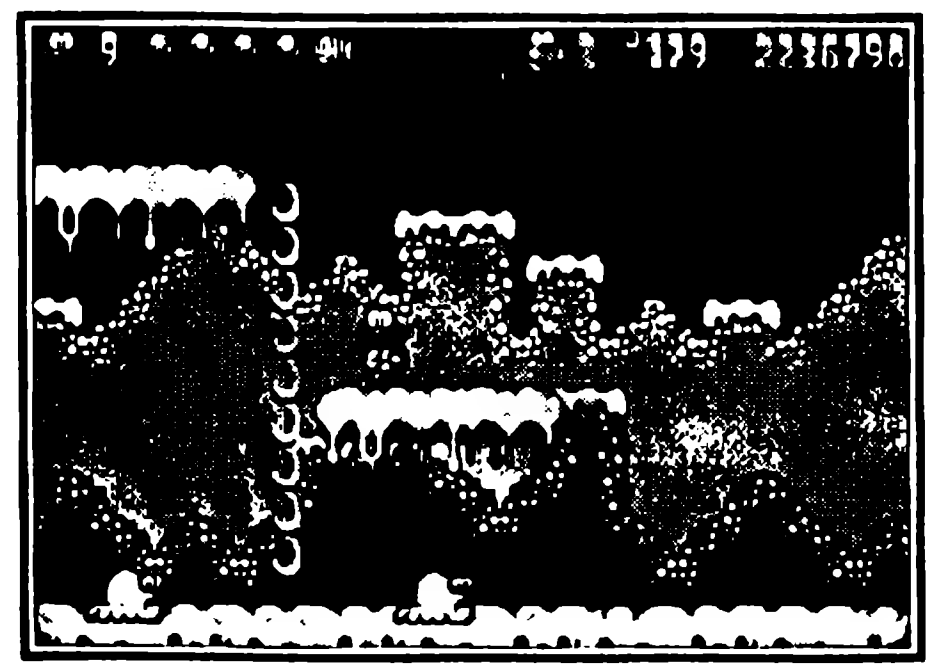
## Уровень 6. Waferville

В начале уровня бегите направо, запрыгивайте на платформу, на которой стоит палка с шипами. С этой платформы прыгайте налево, на вафлю, над которой висит квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте пистолет. С этой вафли-платформы прыгайте влево, на другую вафлю, над которой висит квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте дополнительную жизнь. Взяв эти предметы, возвращайтесь на платформу, с которой прыгайте вправо, на соседнюю платформу. С этой платформы вы должны прыгнуть на наклонную вафлю, с которой должны прыгнуть на соседнюю наклонную вафлю. Сложность заключается в том, что вы все время соскальзываете с наклонной вафли, а внизу под вафлями торчат шипы. Спрыгивайте со второй вафли на платформу, над которой висит синий квадратик с месяцем, из которого выбивайте поле золотых месяцев. Собрав все золотые месяцы, прыгайте вправо, на соседнюю платформу, над которой висит синий квадратик с месяцем, из которого выбивайте поле золотых месяцев. Собрав все золотые месяцы, спускайтесь вниз и бегите дальше направо. Перепрыгивайте через несколько палок с шипами и запрыгивайте на платформу, над которой висит синий квадратик с месяцем, из которого выбивайте поле золотых месяцев. Собрав все золотые месяцы, прыгайте вправо, на соседнюю платформу, на которой собирайте все золотые месяцы, затем спускайтесь вниз. Бегите направо, вы попадете к множеству вафель-платформ, ведущих вверх, на самой верхней платформе находится вражеский маяк. Бросайте пистолет и разбивайте вражеский маяк. Все, уровень 6 пройден.

## Уровень 7

В начале уровня бегите направо, перепрыгивайте или уничтожайте летающую мышь и большую мышь. Бегите дальше направо, уничтожайте большую мышь и бегите по склону горы вниз, затем с разбегу забирайтесь на другую гору. С этой горы бегите вниз и, спустившись, бегите направо. Вы попадете к множеству платформ, ведущих вверх, по платформам бегают вороны-космонавты и лежат разнообразные призы. Уничтожайте или перепрыгивайте через воронов, собирайте призы, затем спускайтесь с платформ и бегите вниз по склону горы. Спустившись, бегите направо и падайте вниз в яму. Вы упадете на платформу, по которой бегает ворон-космонавт, уничтожайте его, прыгайте вертикально вверх, в проем, в который вы только что упали. Проявится квадратик с восклицательным знаком, из которого выбивайте пружину. Берите пружину и бегите направо, там находится еще один туннель, ведущий вниз, в пещеру, заполненную призами, прыгайте туда, собирайте все призы и возвращайтесь обратно на платформу, откуда вы брали пружину. Хорошенько распрыгавшись, выбирайтесь на поверхность и прыгайте направо. Перепрыгивайте через несколько палок с шипами и запрыгивайте на гору, затем спрыгивайте направо с вершины горы. Вы попадете к шести палкам с шипами, вокруг которых летают три мыши, а внизу бегают две маленьких мыши с пистолетами. Уничтожайте всех

этих врагов, затем подходите к палкам с шипами и, хорошенько распрыгавшись на пружинах, прыгайте вертикально вверх. Вы попадете на платформу, на которой лежит синяя карта со стрелками. Вы обязательно должны взять эту карту, иначе вас не пустят на последний уровень игры. Взяв синюю карту со стрелками, прыгайте с этой платформы направо, во время падения собирайте золотые месяцы, вы приземлитесь прямо перед вражеским маяком. Слезайте с пружин и разбивайте вражеский маяк. Все, уровень 7 пройден.



## Уровень 8. Bovine aerial assault

В начале уровня бегите направо, берите пистолет и падайте в яму. Вы попадете в пещеру, где вас ожидает схватка с последним боссом – Доктором Мейби. Тактику и стратегию боя с ним читайте в разделе « Бой с боссами». После вашей победы над ним вы можете отдыхать и смотреть финальный ролик игры. Вы в очередной раз спасли землю от безумного Доктора Мейби.

**Congratulations!!! Поздравляем!!!**

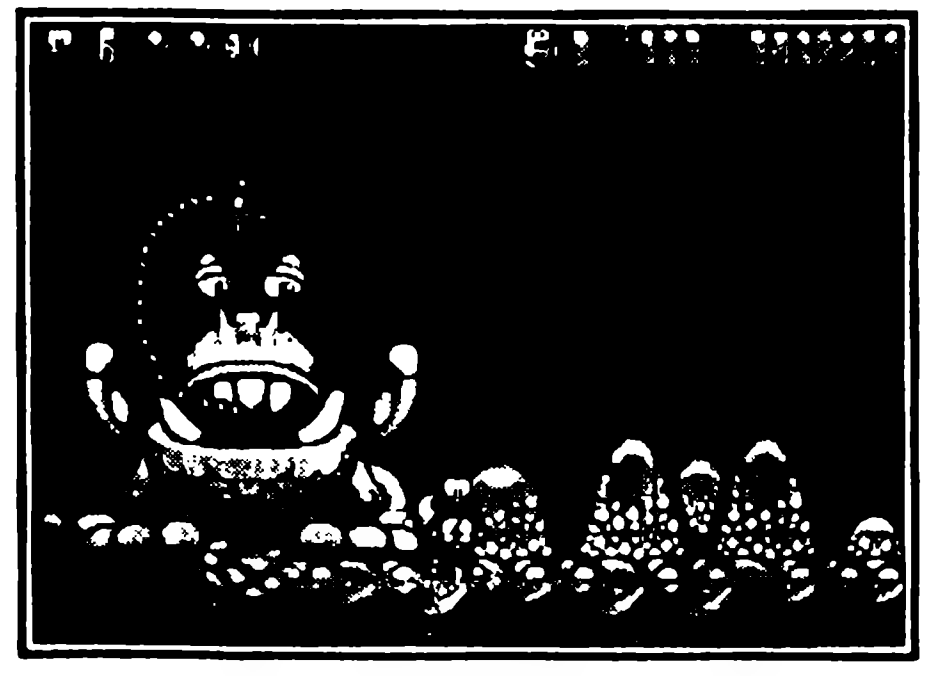
Кстати перед финальным роликом вам сообщат процент пройденных вами уровней от общего количества уровней игры. Если вы настоящий геймер, попробуйте пройти все сто процентов уровней.

## Бой с боссами

В этом разделе мои советы по тактике боя с боссами, может быть, они помогут и вам.

В конце каждой игровой зоны вас ожидает схватка с боссом. Обратите внимание на такое правило игры при бое с боссами: если вы ударили какого-нибудь босса несколько раз, а затем погибли, то вам придется начинать бой сначала и все полученные боссом повреждения аннулируются. Уровень сложности боссов я определил по десятибалльной шкале.

### Гигантская желтая жаба

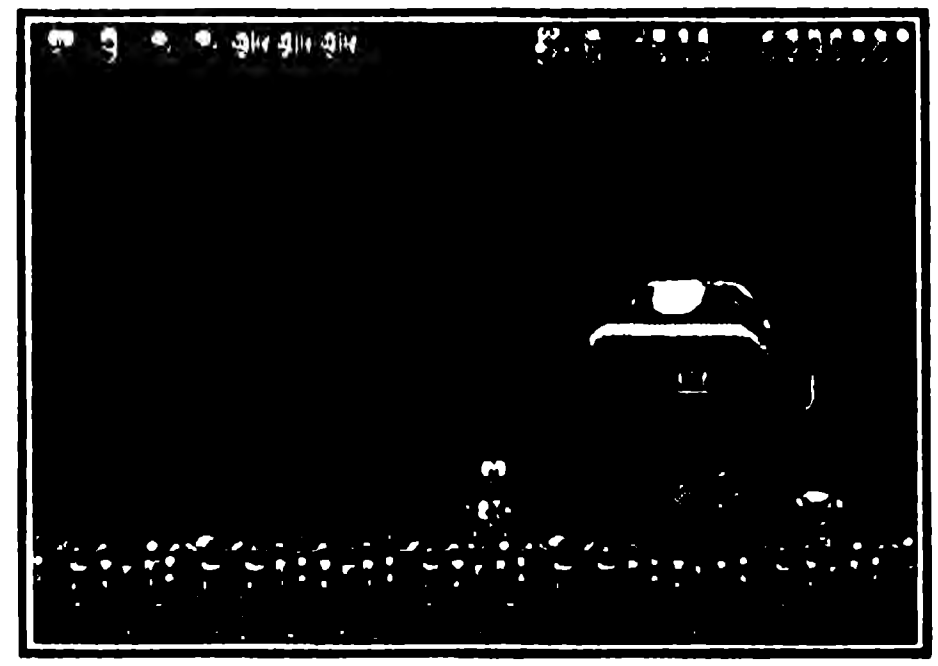


Битва с этим босом происходит в пещере, в правом углу которой находится ров с водой, а в левом углу небольшой холмик. Желтая жаба атакует вас в два этапа: вначале прыгнув высоко вверх, жаба пытается вас передавить, затем, приземлившись, жаба пытается поймать вас своим клейким языком. Если жабе удалось поймать вас языком, она затягивает вас в рот и, немного пожевав, выплевывает вас обратно. В любом случае, если жаба на

вас запрыгнула или сжевала, вы теряете одну рыбу на шкале здоровья. Единственное уязвимое место у жабы – вершина головы между глаз, контакт с любой другой частью тела жабы приводит к потери одной рыбы на шкале здоровья. Тактика боя с ней такова: когда жаба подпрыгнет, стойте на месте несколько секунд, затем быстро отбегайте немного в сторону. Желтая жаба приземлится на то место, где вы только что стояли. Теперь быстро, пока жаба не начала ловить вас языком, подбегайте к жабе и прыгайте ей на голову. После этого отходите немного в сторону и ждите, пока жаба не прыгнет снова. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины. Главное – вам надо правильно рассчитать время прыжка на голову жабе до того, как она начнет ловить вас языком. Прыгать жабе на голову нельзя в том случае, если она приземлилась на небольшой холмик, так как просто с земли вам будет не допрыгнуть до головы жабы.

Уровень сложности: 4.

## Гигантский мухомор



Этот босс атакует вы следующим образом: вначале раскрутившись и взлетев, мухомор пытается приземлиться вам на голову. Затем, приземлившись и перестав вращаться, гигантский мухомор выпускает двух маленьких мухоморов, которые начинают гоняться за вами по экрану. После этого гигантский мухомор снова начинает крутиться, после чего взлетает. Единственное уязвимое место у мухомора – вершина шляпки, контакт с любой другой частью гриба приводит к потери одной рыбы на шкале здоровья. Тактика боя с ним такова: когда мухомор взлетит, стойте на месте, пока он не подлетит к вам почти вплотную, затем быстро отбегайте немного в сторону. Гигантский мухомор приземлится на то место, где вы только что стояли. Теперь ждите, пока мухомор выпустит двоих маленьких мухоморов. Тогда, используя маленький мухомор как трамплин, прыгайте наверх шляпки гигантского мухомора. После этого ждите, пока гигантский мухомор не приземлится снова. Кстати, после уничтожения некоторых маленьких мухоморов остаются золотые месяцы. Таким способом довольно просто забить этого босса без единой царапины, но вам надо правильно рассчитать время прыжка на вершину шляпки мухомора. Главное – не забираться в угол экрана, где гигантский мухомор может вас зажать, не давая подпрыгнуть, после чего закидает маленькими мухоморами.

Уровень сложности: 5.

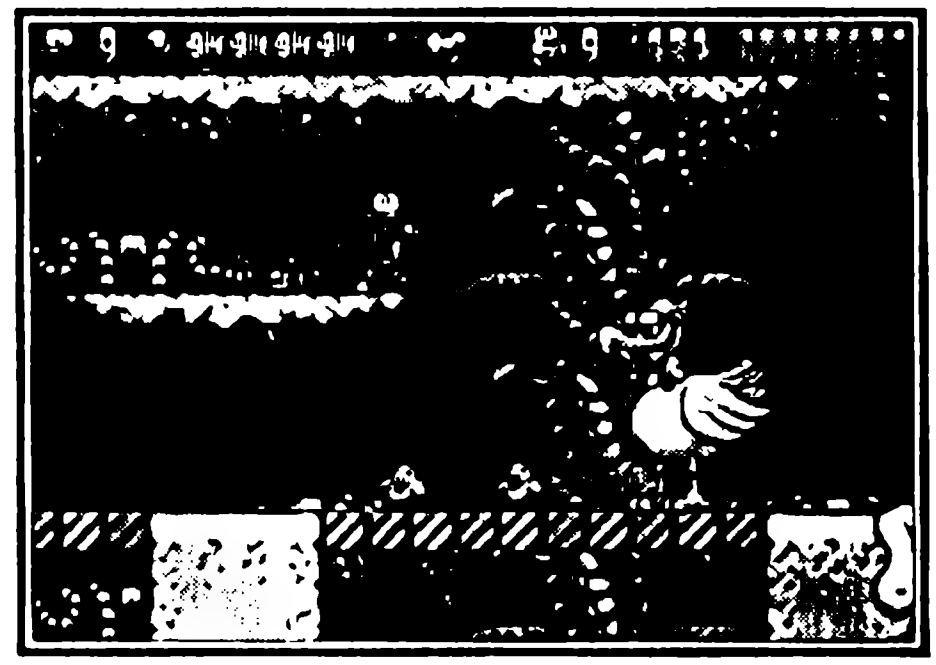
## Бешеный гигантский мухомор

Вы снова встретитесь с гигантским мухомором в конце третьей зоны, но вести он себя будет более агрессивно. Теперь гигантский мухомор все время вращается и летает, пытаясь вас придавить, и приземляется всего на несколько секунд. Маленькие мухоморы падают с верха экрана. Тактика боя с ним точно такая же, как и с Гигантским мухомором. Только действовать необходимо значительно быстрее, так как беше-

ный мухомор приземляется всего на несколько секунд и вам будет сложно запрыгнуть на вершину шляпки мухомора. Да и маленькие мухоморы будут бегать за вами намного быстрее, так что действовать надо быстро.

Уровень сложности: 5.

## Огненная курица



Битва с этим боссом происходит на одном экране, по середине которого расположена платформа, на которой лежит пистолет и маленькие белые пирамидки. Внизу экрана находится яма, заполненная лавой. Яма накрыта платформой из кирпичей.

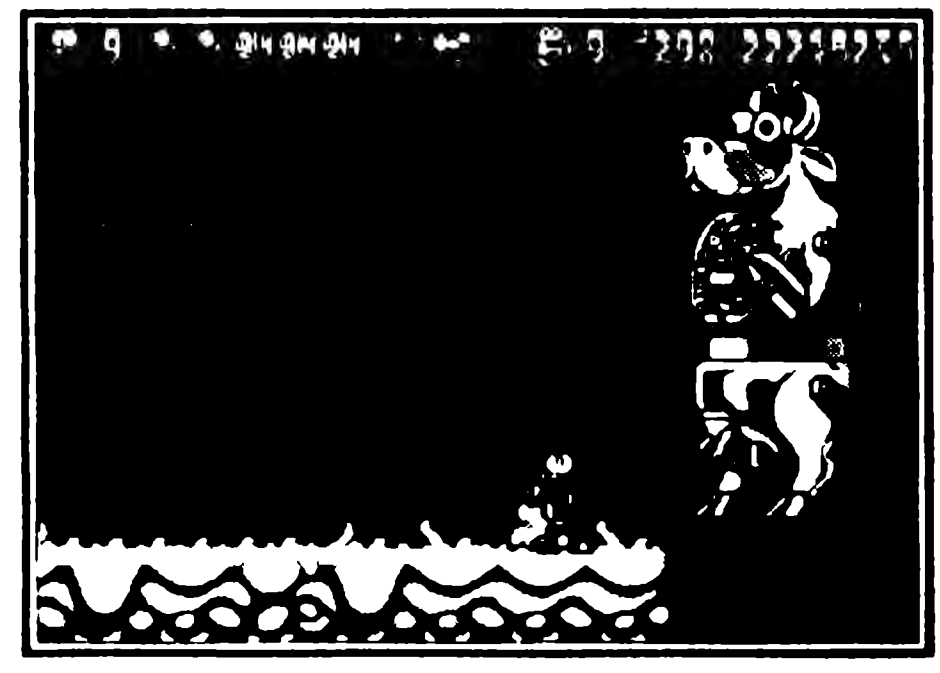
Бой с огненной курицей происходит в два этапа. Первый этап: курица бегает по платформе над ямой с лавой и кидается в вас цыплятами, которые взрываются при столкновении с вами. На этом этапе боя курица полностью неуязвима для ваших атак, поэтому уничтожать ее надо следующим образом: берите белую пирамидку (которая играет роль семечки) и бросайте ее на платформу над ямой с лавой. Курица, подойдя к такой пирамидке, начинает ее клевать, пробивает дырку в платформе. Берите еще одну пирамидку и кидайте ее на платформу. Курица пробьет еще одну дыру в платформе, свалится в яму с лавой, после чего начинается второй этап. Этот этап очень простой и, если вы будете действовать таким способом, вы перейдете ко второму этапу без единой царапины. Второй этап: свалившись в яму с лавой, курица превращается в огненную птицу, начинает летать за вами и плевать в вас огнем. Тактика боя с огненной птицей такова: когда курица упадет в яму с лавой, быстро хватайте пистолет, бегите в правый или левый угол экрана. Теперь ждите, пока огненная курица не подлетит к вам, и когда подлетит, начинайте стрелять как можно чаще. Сложность заключается в том, что вам необходимо уклоняться от огненных плевков. Поэтому, как только птица открывает рот, сразу же подпрыгивайте, но не стоит прыгать все время, так как огненная птица может плюнуть огнем поверху.

Уровень сложности: 7.

## Доктор Мэйби

Этот босс атакует вас в двух обличьях: вначале внутри робота-коровы, затем вас атакует сам доктор Мэйби.

## Робот-корова

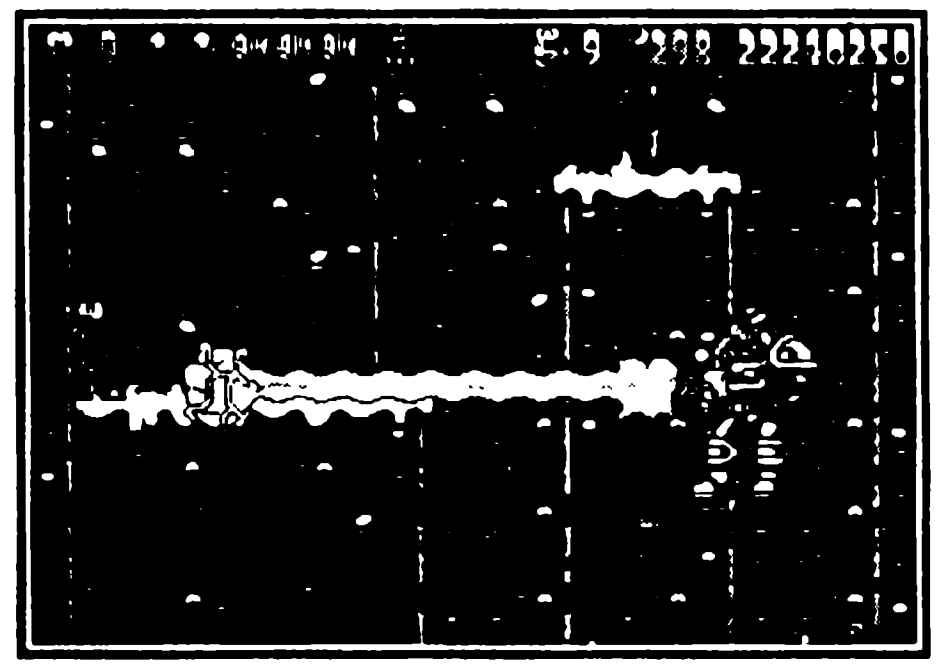


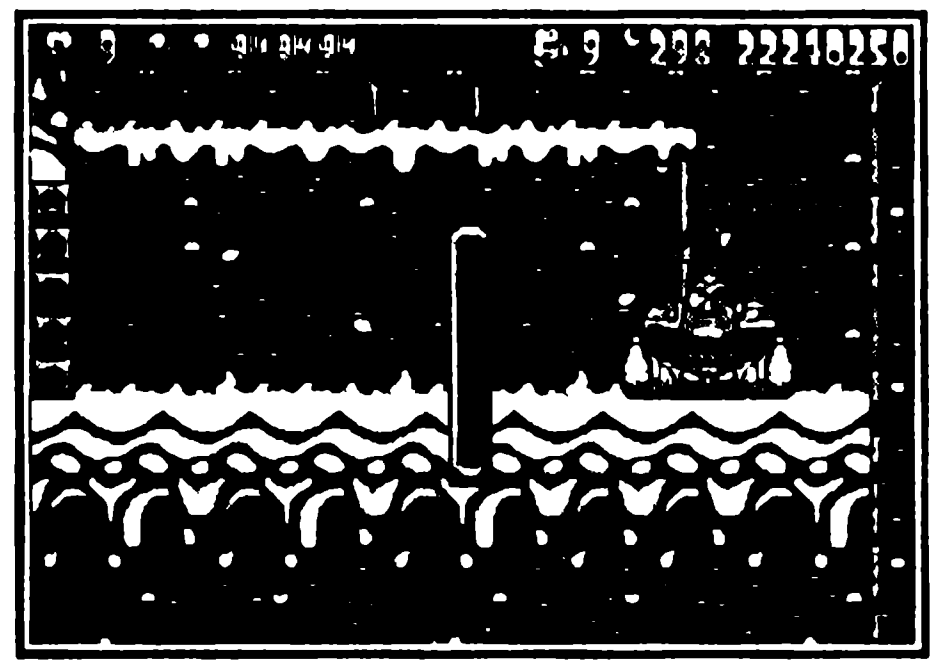
Бой с коровой-роботом проходит в пещере, в правом конце которой есть проход, оттуда и появляется корова-робот, внутри которого сидит доктор Мэйби. Вы попадаете в эту пещеру через туннель, перед входом в который лежит пистолет, который вы обяза-

тельно должны взять. Робот-корова летает за вами по экрану, обстреливая из пушки, а единственное уязвимое место у коровы-робота – верхушка головы между двух рогов. Чтобы начать бой с этим боссом, вы должны подойти к этому проходу из него вылетит корова-робот. Теперь быстро забирайтесь на потолок пещеры и начинайте обстреливать робота-корову. Вам необходимо держаться точно над головой коровы, так как пушка этого робота не может стрелять вертикально вверх. Таким способом довольно просто забить этого босса без единого повреждения, главное – как можно чаще стрелять и держаться над головой робота-коровы. Когда вы уничтожите этого босса, спускайтесь с потолка, бросайте пистолет, он вам больше не понадобится, и идите в проход, из которого появился робот-корова.

Уровень сложности: 4.

## Доктор





Второй бой с доктором происходит на нешироком экране множеством небольших платформ, ведущих высоко вверх. На нескольких из этих платформ лежат гири.

Доктор полностью неуязвим для ваших атак, причинить ему ущерб можно, только запустив в него гирей. Доктор атакует вас при помощи супероружия, стреляющего лучом холода. Избежать встречи с этим лучом довольно просто, встаньте на середину экрана и ждите, пока доктор не подлетит к вам (через несколько секунд он выстрелит), теперь быстро отбегайте в угол экрана. Доктор начнет стрелять по вам, но морозный луч не будет долетать до вас. Тактика боя с ним такова: в начале боя с доктором быстро прыгайте вверх по платформам, пока не найдете платформу с двумя гирями. Берите гирю, отходите в угол экрана и ждите, пока будет промежуток между выстрелами. Как только вы дождетесь перерыва между выстрелами, быстро прыгайте на платформу над головой доктора и бросайте ему на голову гирю, после чего возвращайтесь за второй гирей. Взяв вторую гирю, стойте на месте и ждите перерыва в выстрелах, затем бросайте вторую гирю на голову доктора. После этого прыгайте по платформам вверх до тех пор, пока не увидите еще одну платформу с двумя гирями. Действуйте тем же способом, что и до этого, после того, как закончатся эти гири, спускайтесь по платформам вниз. Там вы увидите уже знакомую вам платформу, на которой снова будут лежать две гири. Берите их и снова бросайте их на голову доктору. Так и прыгайте между этими двумя платформами до тех пор, пока не уничтожите злобного доктора.

Уровень сложности: 8.

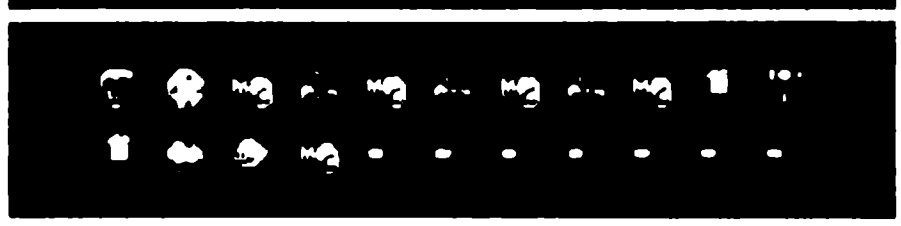
## Пароли для зон

Выбрав эту опцию в стартовом меню, вы попадете к экрану ввода паролей. В этой игре очень неудобный способ ведения паролей, вы должны заполнить две строчки различными символами по одиннадцать символов в каждой строке. Самих символов 32, но каждый символ может иметь четыре цвета. Помимо этих неудобств, существует еще одна проблема – при воде символа в строку он не печатается, а только планка строки меняет свой цвет на цвет символа. Поэтому при наборе кода вам надо быть очень внимательным. Сами же коды даются не строго перед новой зоной, а в произвольном порядке: то перед боем с боссом, то после боя, то перед проходом в новую зону, то посредине зоны.

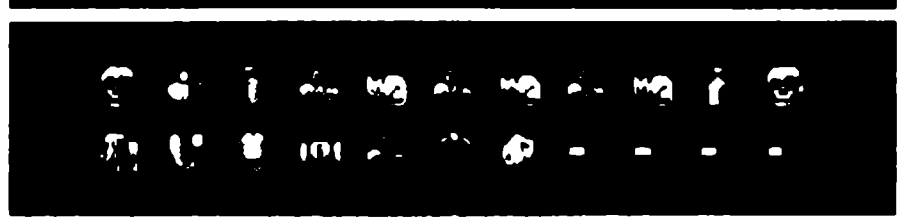
Выбирайте, перемещая курсор-лупу кнопками ВВЕРХ и ВНИЗ нужный символ, кнопкой «А» печатайте его в строке пароля. Кнопкой «С» выбирайте нужный цвет символа до тех пор, пока не введете всю комбинацию символов. Тогда подводите курсор-лупу в правый нижний угол экрана и нажимайте (кнопка «А») на взлетающую ракету.

1

2

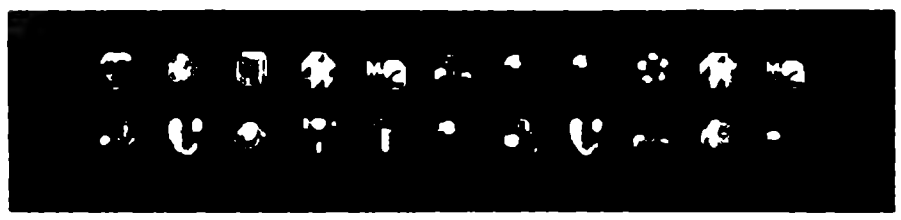
3


4

5


6

7

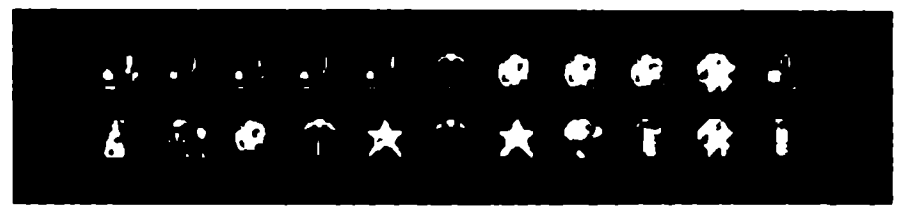
8


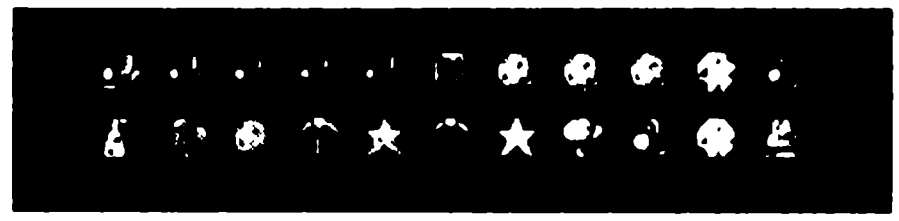
9

10

11

12

13


14


15

*Автор описания Н. РАХЛЕЕВ*

# LEMMINGS

## ЛЕММИНГИ

***Psygnosis Ltd • Количество игроков 1 • Логическая***
***Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆***

*Если вы хотите испытать свои умственные данные и способность логические мыслить, если вам нравятся сложные и запутанные лабиринты — то это ваша игра!*

*Лемминги — маленькие пушистые зверьки, обитающие в лесах и тундрах, в некоторые годы очень сильно размножаются и предпринимают далекие миграции. В этой игре вам нужно помочь группе мигрирующих леммингов преодолеть сложный и дальний путь через 60 уровней, каждый из которых является отдельным лабиринтом.*

Существует несколько версий игры «Lemmings», в одной из которых есть существенный плюс: можно выбрать понравившийся вам уровень. Если вы имеете эту версию, то прохождение игры будет для вас немного более легким. Суть игры состоит в следующем: на каждом очередном уровне из люка, расположенного сравнительно невысоко над поверхностью, выпрыгивают по очереди лемминги и начинают расхаживать по игровому полю пока не наткнутся на препятствие (оно может быть естественным, или искусственным, то есть созданным вами). В зависимости от вида препятствия лемминг может просто повернуть назад, или упасть в ров с водой и утонуть, или упасть с большой высоты и разбиться, или попасть в яму-западню. Ваша задача — проложить леммингам безопасный путь к выходу из уровня, используя ряд имеющихся в вашем распоряжении функций. Чтобы справиться с заданием, целесообразно окружить всю группу леммингов блоками и провести к выходу сначала одного-двух зверьков, а затем, после разведки пути, снять блоки и вывести всю группу на следующий уровень.

Теперь подробней о том, что представляют собой эти функции. Всего дается 8 основных и 5 вспомогательных функций (таких, например, как «пауза»). Для реализации какой-нибудь функции нужно выбрать ее из меню, навести указатель на выбранного вами лемминга и нажать клавишу A, после чего ваш избранник получит закрепленные за этой функцией атрибуты и приступит к выполнению возложенной на него задачи.

Итак, опишем основные функции:

1. FLOATER — средство для спуска с большой высоты. Играет роль парашюта, с ним лемминг может прыгать с любой высоты, не боясь разбиться. Вручить зверьку этот спасительный зонтик можно даже во время падения, которое сразу замедлится и превратится в безопасный спуск.

2. CUMBER — альпинист. Как уже ясно из названия, эта функция дает возможность леммингу проявить способности альпиниста. С ее помощью он может преодолеть любые отвесные стены, встретившиеся на его пути. В отличие от других функций, эта закрепляется за леммингом и остается у него на все время пребывания на данном уровне, тогда как все другие исчезают после того, как будет преодолено препятствие или пройдет определенное время.

3. BOMBER — универсальная функция. Она служит для устранения препятствия будь то стена (достаточно тонкая), или перекрытие в полу. Вы наводите на выбранного лемминга указатель, нажимаете FIRE и тем самым вручаете несчастному бомбу с установленным часовым механизмом, о чем сигнализирует появляющиеся над его головой цифры отсчета времени до взрыва (от 5 до 0). С этого момента зверек превращается в ходячего камикадзе. При использовании этой функции от вас требуется проявлять максимальную точность в установке бомбы, иначе можно не только зря погубить лемминга, но и лишиться дефицитного заряда.

4. BUILDER — строительная функция. Служит для преодоления препятствий типа рва, заполненного водой, глубокой пропасти или просто ямы, а также высоких и неприступных гор. При вручении нужному лемммингу этой способности, он тотчас же приступает к возведению моста или лестницы.

5. BASHER — ударная функция. Используется в тех случаях, когда необходимо проломить стену или проделать проход в скальных породах. Для того, чтобы вручить лемммингу эту возможность, нужно установить указатель на препятствие, дождаться подхода зверька и нажать FIRE. Как только препятствие будет преодолено, лемминг теряет данную ему способность и, в случае необходимости, надо снова вооружать его.

6. BLOCK — функция установки блоков (искусственных препятствий). Она используется во всех случаях, когда нужно ограничить передвижение лемммингов, для того, чтобы они, например, не упали в пропасть, ров с водой или яму-ловушку, а также, чтобы запереть на время всю группу, кроме одного или двух лемммингов, с помощью которых прокладывается путь к выходу. Снять блок можно взрывом и подкопом под него.

7. MINER — горняк. Эта функция вручает выбранному лемммингу кирку и наделяет его способностью прокладывать туннели. В отличие от функции BASHER, прокладка туннеля производится по диагонали.

8. DIGGER — землекоп. Лемминги очень трудолюбивые создания. Дайте только им в лапки лопату, и вы сами в этом убедитесь — зверек начнет энергично рыть яму вертикально вниз до тех пор, пока не пророет сквозной проход.

Используя вышеперечисленные основные функции, не забывайте контролировать количество оставшихся возможностей использования функций (оно показывается числом, расположенным выше условного обозначения функции).

Дополнительные функции:

1. ПАУЗА — для временной остановки игры. Необходимо нажать клавишу Start для остановки и ее же для продолжения.

2. ЛИКВИДАЦИЯ — уничтожение всех лемммингов, находящихся на данном уровне. Эта функция может использоваться как рестарт, или если после прохождения уровня на нем остались застрявшие лемминги, и вам не хочется дожидаться конца отведен-

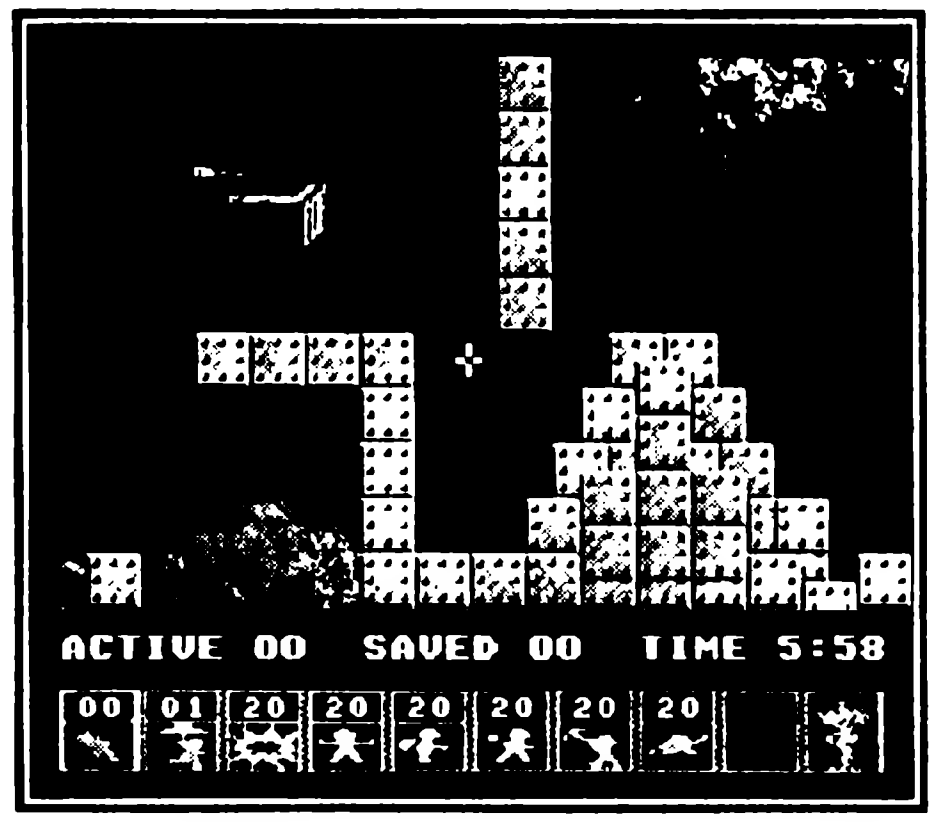
ного на данный уровень времени. После выбора этой функции всем зверькам на уровне вручается бомба, и начинается отсчет времени до взрыва.

3. ФИКСАЦИЯ ВЫБОРА — для закрепления выбора на определенном лемминге. Для этого надо навести на него указатель и нажать клавишу B, после чего указатель, как приклеенный, будет следовать за лемммингом по всему лабиринту. Снять эту фиксацию можно движением джойстика.

4. ЧАСТОТА — для регулировки частоты выпадения леммингов из люка.

Сложность прохождения лабиринтов увеличивается тем, что на очередном уровне вам предоставляются далеко не все функции и, к тому же, количество их возможных применений колеблется от 1 до 20.

Для удобства далее помещается таблица функций для всех уровней и небольшие пояснения и рекомендации по прохождению наиболее сложных из них.




## Прохождение

Нужно отметить, что не все уровни равноценны по сложности, некоторые служат лишь подготовительными перед труднопроходимым лабиринтом, поэтому опишем вкратце только самые сложные.

**11-й уровень**

Огородить блоками вею группу леммингов, оставив у стены лишь одного зверька, с помощью которого проломить проход, а затем взорвать блок и выпустить на «свободу» остальных.

**13-й уровень**

Запереть блоками основную группу зверьков. С помощью лесенки подняться вверх, затем проломить стену и выстроить мост через пропасть. После этого прорыть вниз колодец и освободить основную группу леммингов.

**15-й уровень**

Точно и ловко использовать лесенки и перебраться с островка на островок.

**17-й уровень**

Как только первый лемминг коснется ногами земли, вручить ему горняцкую кирку и заставить прокопать туннель по диагонали вниз. Тем самым он спасет своих братьев от гибели — они, в противном случае, могут упасть с высокого обрыва и разбиться.

**19-й уровень**

Здесь нужно всем леммингам, по очереди, вручить функцию землекопа. Дело в том, что когда лемминг прорывает колодец, то падает с меньшей высоты и остается в живых, чего не происходит при падении в уже вырытый колодец.

**20-й уровень**

Запереть сначала блоками основную группу леммингов, кроме одного, и построить с его помощью гигантский мост над пропастью.

**21-й уровень**

Пробить взрывами 2 перегородки.

**22-й уровень**

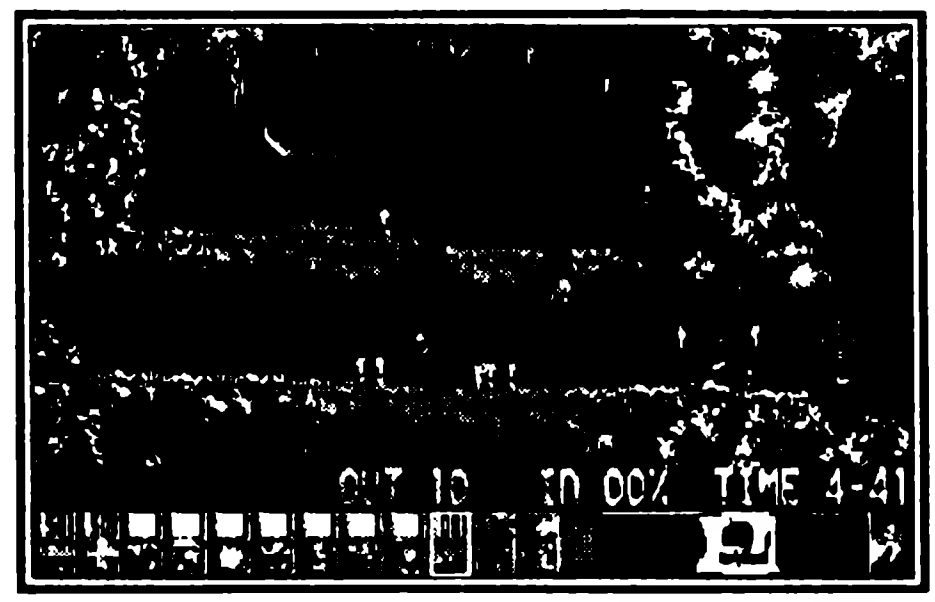
Проделать проход в двух первых горах и, поставив блок, запереть основную группу, пропустив вперед одного лемминга, чтобы он проложил путь остальным с помощью лесенок и затем убрать блок.

**23-й уровень**

Установить бомбу так, чтобы взрывом уничтожило часть перегородки. Потом через препятствие перебросить лестницу, а пока она строится, поставить блок, который не даст леммингам вернуться к началу лабиринта, упасть с высоты и разбиться.

**24-й уровень**

Точно располагая бомбы, пробить взрывами яму.

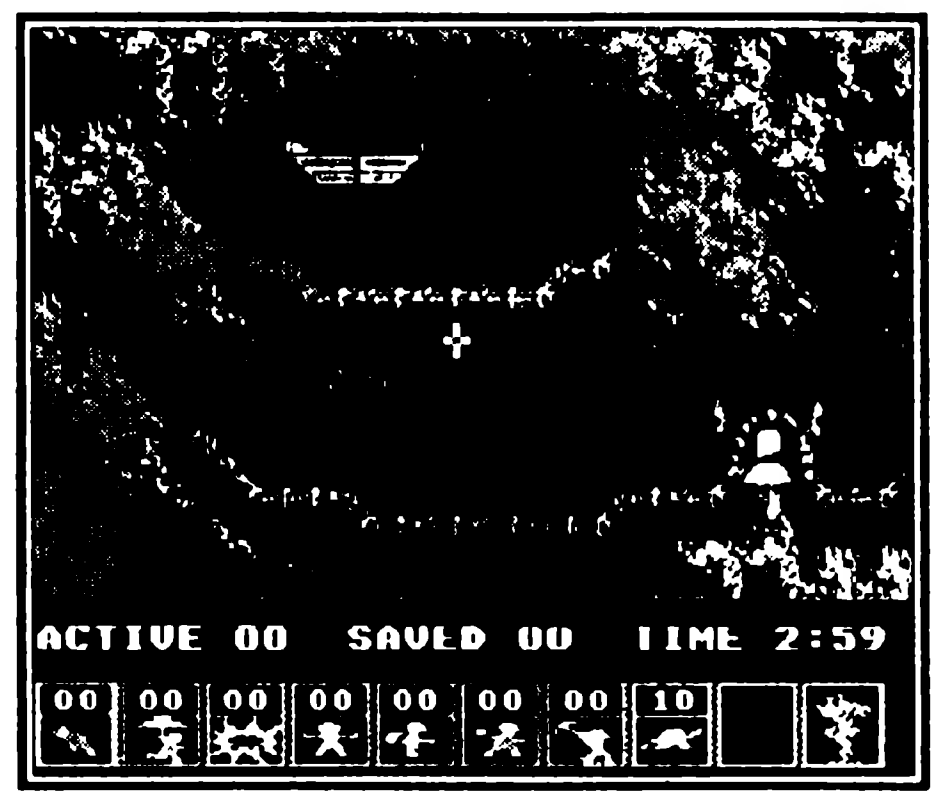



**25-й уровень**

Выход с этого уровня замаскирован — он находится на платформе, висящей а воздухе. До него нужно докопаться в буквальном смысле этого слова.

**27-й уровень**

В этом лабиринте надо с самого начала увеличить до максимально возможной скорость выпадения леммингов из люка. Первому лемммингу надо вручить функцию BASHER перед, казалось бы, непроходимым порогом. Дело в том, что когда он начнет пробивать проход, отбитые куски породы скатятся к нему под ноги, образовав насыпь, которой вполне хватит для остальных леммингов, чтобы преодолеть препятствие. Но сначала одному из леммингов, применяя навыки альпинизма следует залезть и построить мост над рвом.




**29-й уровень**

Нужно успевать вовремя ставить блоки, предохраняющие леммингов от падения, и умело пользоваться лестницами.

**30-й уровень**

Чтобы лемминги не упали с большой высоты и не разбились, необходимо у последней колонны (всего их три) вручить первому лемммингу лопату землекопа, пока он будет копать колодец, остальные зверьки попадут в него. Затем этому землекопу нужно дать бомбу и взорвать последнюю оставшуюся перегородку в самом тонком месте.

**32-й уровень**

Прокладывать дорогу следует одним леммингом. Первую колонну прорыть горняцкой киркой, и сразу же выстроить огромный мост через пропасть так, чтобы вы

смогли перемахнуть через вторую колонну. Третью колонну можно преодолеть с помощью кирки.

**33-й уровень**

Нужно вывести двух леммингов из лабиринта и дать им, для начала, по парашюту. Затем, в конце узкого прохода, между двумя толстенными колоннами, которые нависают одна над другой, перекинуть мост через пропасть. Пока первый лемминг прокладывает путь, второго нужно постоянно контролировать, чтобы он не убежал назад. Для этого можно дать ему работу по постройке лестницы. Когда он доведет ее до потолка, то повернет и пойдет в сторону обратную той, куда он двигался до строительных работ.

**34-й уровень**

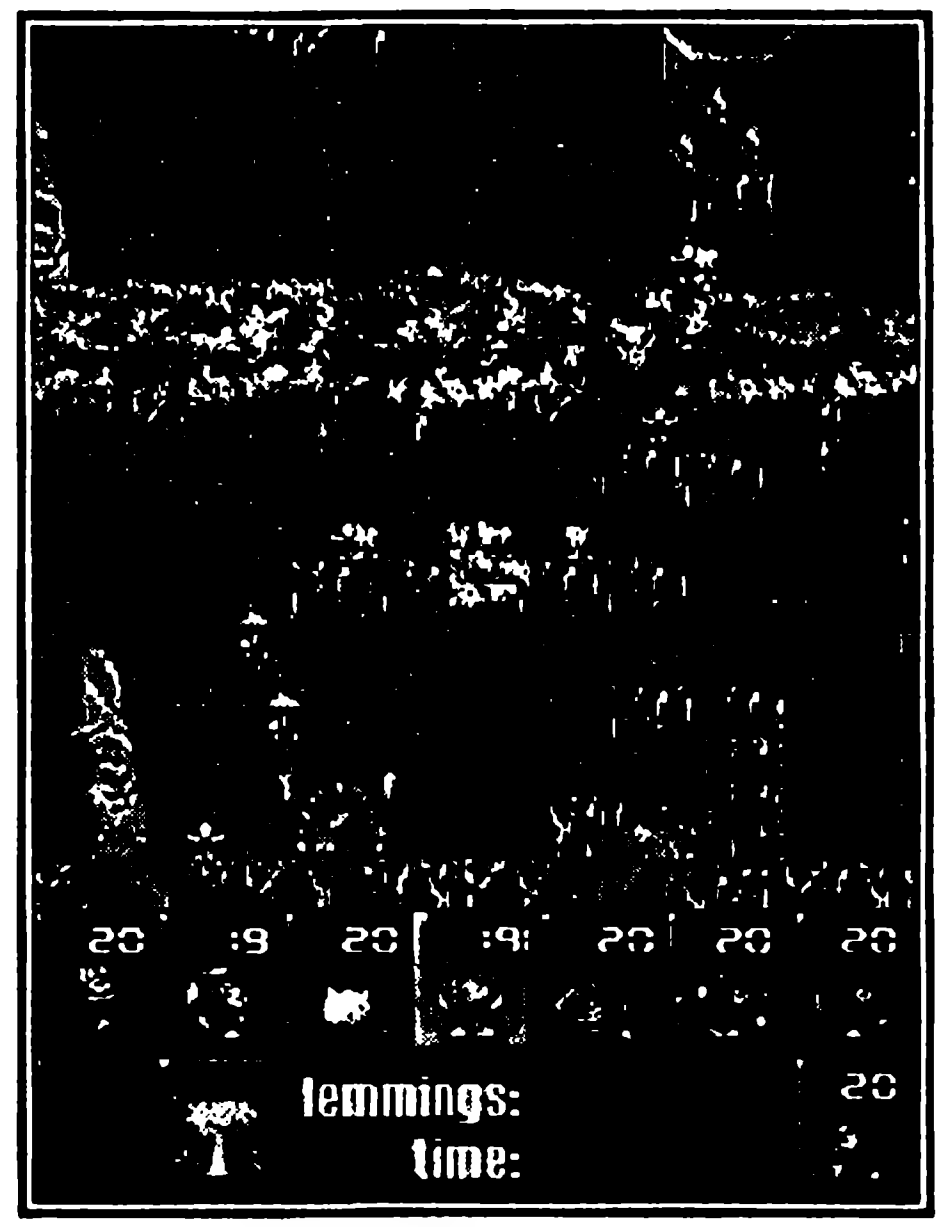
Здесь, в самом конце платформы, нужно поставить блок и еще один в другом конце. Затем, дождавшись последнего из длинной колонны леммингов, поручить ему постройку лестницы через блок.

**35-й уровень**

Увеличьте частоту выпадения леммингов из люка и дайте первым двум по лопате. Когда вывалится вся группа, поручите одному из них пробивать проход, а первым двум, чтобы они прекратили копать, дайте по лестнице.

**41-й уровень**

Выпустите вперед одного лемминга, отгородив остальных блоком, спустите его аккуратно и, выбрав на крутом склоне горы место, поручите ему строительство лестницы. Поскольку склон горы достаточно крут, лемминг не достроит лестницу до конца и бросит свое занятие, но вы заставьте его снова приступить к стройке. Когда лестница будет готова, и лемминг снова побредет вверх по склону — дайте ему функцию землекопа и смело взрывайте блок.




**42-й уровень**

Надо отгородиться лесенкой от воды и далее пробивать путь через скалу.

**43-й уровень**

Нужно сразу (у левого препятствия) дать лопату землекопа первому из леммингов, а затем поручить одному из них залезть на препятствие и спрыгнуть оттуда с парашютом. Тотчас же после приземления нужно заставить его построить лестницу. Теперь остается только проделать проход в стене, отделяющей компанию леммингов от выхода.

**44-й уровень**

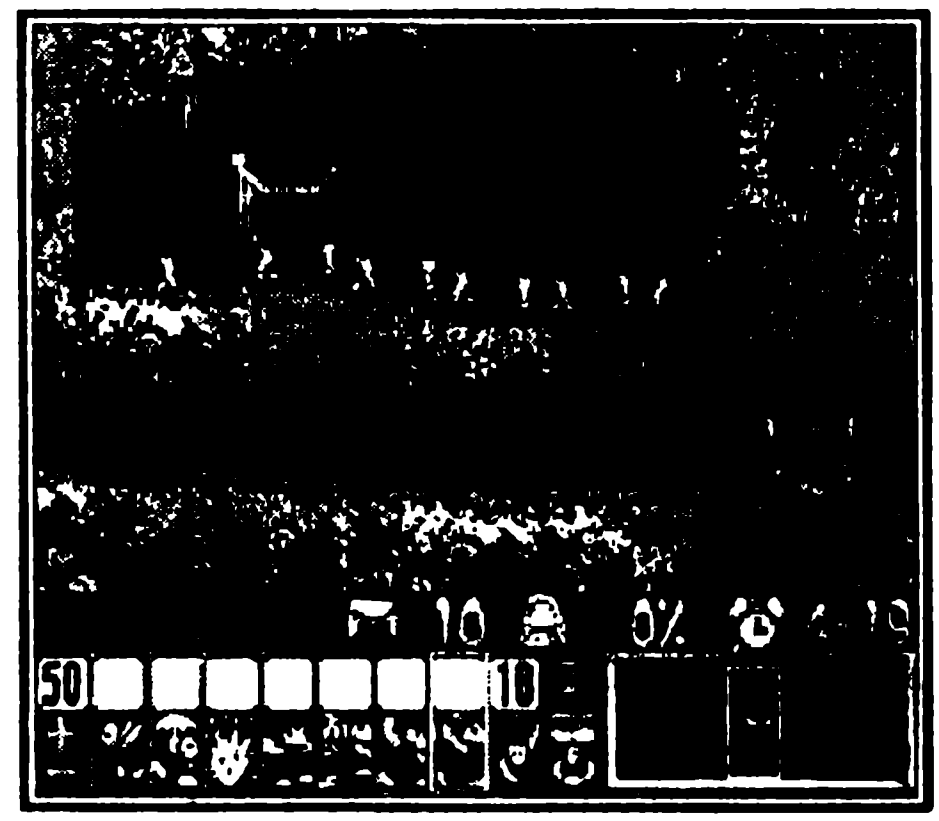
Поставить блоки левее и правее люка, из которого выпадают лемминги. Затем снабдить одного из них киркой, с расчетом подкопа под правый блок.

**45-й уровень**

Сначала нужно пробить две первые горы, потом вручить кирку горняка лемммингу и постараться применить ее в нужном месте. Для этого надо дождаться момента, когда лемминг, подойдя к порогу, поворачивает обратно. Использование кирки в этом месте создаст небольшую насыпь, по которой можно будет преодолеть препятствие. Таким же образом преодолевается и второй порог. Для облегчения задачи можно порекомендовать перед манипулированием киркой дать лемммингу способности альпиниста, взобраться наверх и построить мост через глубокую яму.

**46-й уровень**

Самый сложный уровень в игре. Оттолкнувшись от правой стены, нужно сразу же построить лестницу так, чтобы она уперлась точно в угол верхней части большого выступа и дать одному из лемммингов альпинистское снаряжение. Потом (очень точно) в середине выхода из лабиринта (не допустите того, чтобы лемминг туда зашел!) заставьте его прокопать туннель горняцкой киркой. Он выкопает огромный туннель и, в конце концов, повернет обратно. Соблюдая те же предосторожности, заставьте его снова поработать тем же инструментом, и он выкопает второй туннель под углом к первому, приводящий прямо к заблаговременно построенной вами лестнице.



**47-й уровень**

Самый первый лемминг должен получить от вас приспособление для безопасного спуска (лучше всего в момент, когда он уже будет в падении, чтобы сэкономить время) и сразу после приземления поручить ему постройку зигзагообразной конструкции из лестниц. Чем быстрее он это сделает, тем меньше лемммингов погибнет при падении, и тем больше их удастся вывести с уровня.

**48-й уровень**

Одного лемминга отравить на постройку лестницы, а других задержать, вырыв для этого лопатой землекопа яму.

**50-й уровень**

У самой колонны (на склоне у подножия) поставьте блок, пропустив вперед только одного лемминга. Заставьте его хорошо потрудиться горняцкой киркой, но смотрите, чтобы он не упал с обрыва (задержать и вернуть его можно, если поручить зверьку построить лестницу в незаконченном туннеле). Далее вам надо снабдить одного из сидящих «взаперти» лемммингов снаряжением для прокладки горизонтального туннеля и убрать блок, подкопав под ним склон колонны.

**51-й уровень**

И опять поставить блок, отделив одного лемминга для прокладки пути с помощью постройки лестниц. Блок снимается подкопом под него с помощью кирки. Не забудьте вовремя остановить рытье, поручив лемммингу постройку лестницы.

**52-й уровень**

Установить слева от люка лестницу (вместо блока), а справа — блок, пропустив одного лемминга, с помощью которого и проложить путь к выходу.

**54-й уровень**

Пробить проход в стене. С помощью мостика перебраться через пропасть и поработать лопатой землекопа, задержав блоками движение основной группы.

**56-й уровень**

Единственное, что потребуется от вас на этом уровне — точность. Путь прокладывается одним леммингом, основная группа в этот момент, как обычно, сидит между блоками.

**57-й уровень**

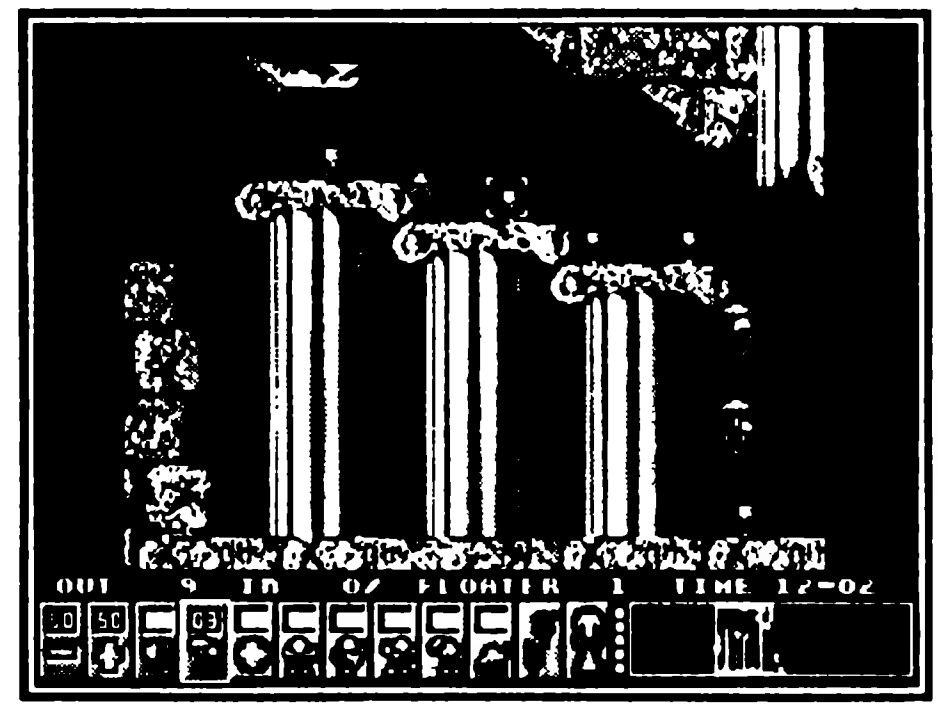
Каждому очередному вылетающему из люка леммингу обеспечьте безопасный спуск. Использовав 4 лесенки, поднимитесь на нужную высоту и пробейте туннель. Затем, применив последнюю оставшуюся лесенку, добирайтесь до выхода.

**58-й уровень**

После возведения лестницы ставьте блок и прокладывайте путь к выходу, чередуя применение бомб и лестниц.

**59-й уровень**

Увеличьте частоту выпадения леммингов и, пустив вперед только одного зверька, используйте бомбу для разрушения нижней перегородки.



**60-й уровень**

Увеличьте частоту появления из люка леммингов. Первое препятствие — пропасть преодолевается с помощью возведения мостика. Установите блок так, чтобы все лемминги оказались между блоком и препятствием. Затем, с помощью альпинистского снаряжения, один из них должен влезть на скалу и начать рыть сверху. В процессе копания ему вручается бомба и образовавшаяся после взрыва впадина становится преодолимой для леммингов. В дальнейшем потребуется установить еще один блок и соорудить лестницу до выхода. На этом заканчивается игра.

## Примечания и полезные советы

1. Для удаления блока кроме взрыва, ведущего к гибели лемминга, используйте, при возможности, подкоп, так как даже маленькая ямка приводит к снятию блока.

2. Любой вид землеройных работ можно остановить, если поручить леммингу другую работу, например, строительство.

3. Функции CLIMBER и FLOATER сохраняются, если их задали, на все время прохождения данного уровня.

4. Землеройные работы производятся до тех пор, пока не кончится грунт или вы не остановите их, задав выполнение другой функции.

5. Максимальная длина лестницы (мостика), которую можно выстроить за одно обращение к этой функции — 12 ступенек.

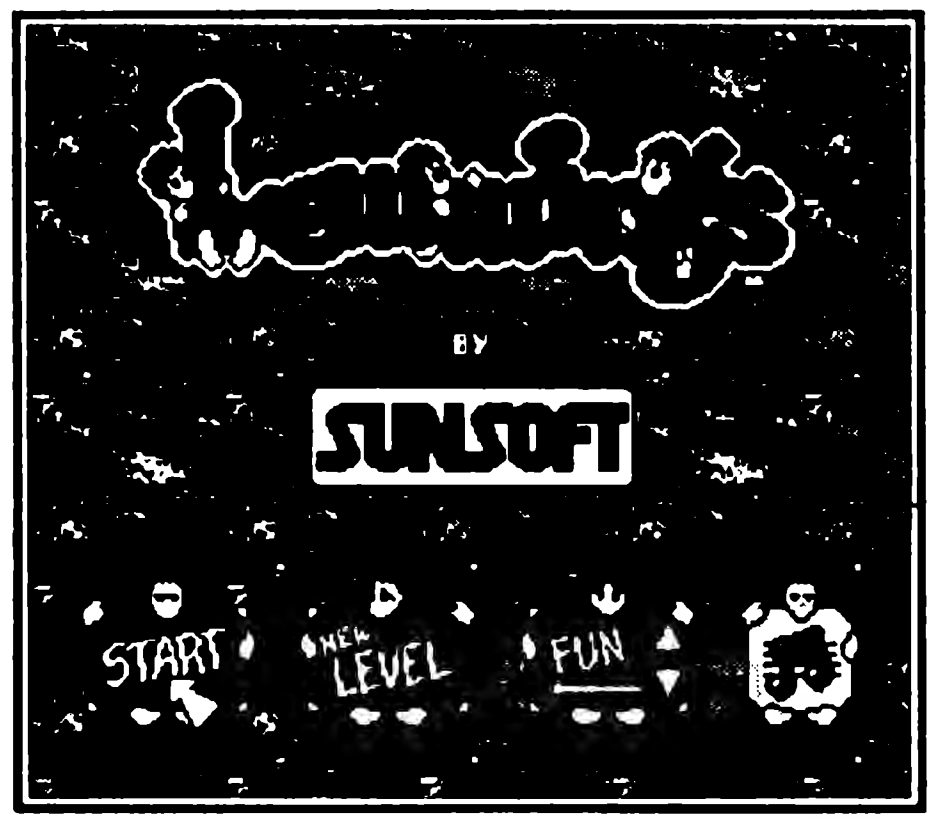
6. После каждого успешно пройденного уровня вам сообщается код, который запрашивается в версии игры, позволяющей стартовать с любого уровня.

7. Перед каждым очередным уровнем на экран выдается его характеристика: название и краткая схема.

8. При установке указателя на лемминга, иногда может появиться сообщение ATHLOATER, информирующее о том, что вы навесили на этого лемминга несколько функций.

9. Как правило, каждый уровень имеет несколько вариантов прохождения и, наверняка, вы сможете найти более оптимальный и экономный, чем предлагаемый в этом описании.

*Автор описания Денис **НЯНЕНКО***



# MARSUPILAMI

## МАРСУПИЛАМИ

*Marsu ● Количество игроков 1 ● Логическая*
*Рейтинг ★★★★★★★★☆☆*

***Если вы хотя бы когда-нибудь мечтали повозиться со зверушками в цирке, дрессировать их и заставлять выделывать самые разнообразные трюки, то эта игра как раз для вас. Чудовищным недоразумением можно назвать то, что мы не успели ранее ее для вас описать, ведь игра не только трудна для прохождения, но еще и потрясающе интересна, необычна и красива. В игре два основных героя, — леопард, по имени которого названа сама игра, и слоненок, в паре с которым вы работаете. На вооружении у вас целый арсенал самых необычных приспособлений, при помощи которых вы сможете провести слоненка через кучу препятствий.***

## Меню и загрузка

После того как вы увидите главную заставку игры, вам предстоит выбрать язык, на котором будет проходить игра. Всего здесь шесть языков, но если вы не знаете ни одного, кроме русского, придется выбирать родной английский, так как все остальные нам еще менее знакомы. Есть, конечно, немецкий и французский для любителей, но мы с вами не будем отходить от традиций. Итак, выбрав английский язык, смотрим короткий ролик. Он довольно просто сделан, а именно, — в виде сменяющих друг друга фотографий, на которых подробно рассказывается о последних похождениях друзей. Оказывается, они совсем недавно сбежали из цирка, где над ними издевались дрессировщики и другие звери. Теперь леопард и слоненок гуляют вдвоем, и вдвоем им придется пережить массу приключений.

Нажав на заставке кнопку Start, мы отправляемся в главное меню игры, где сможем по выбору:

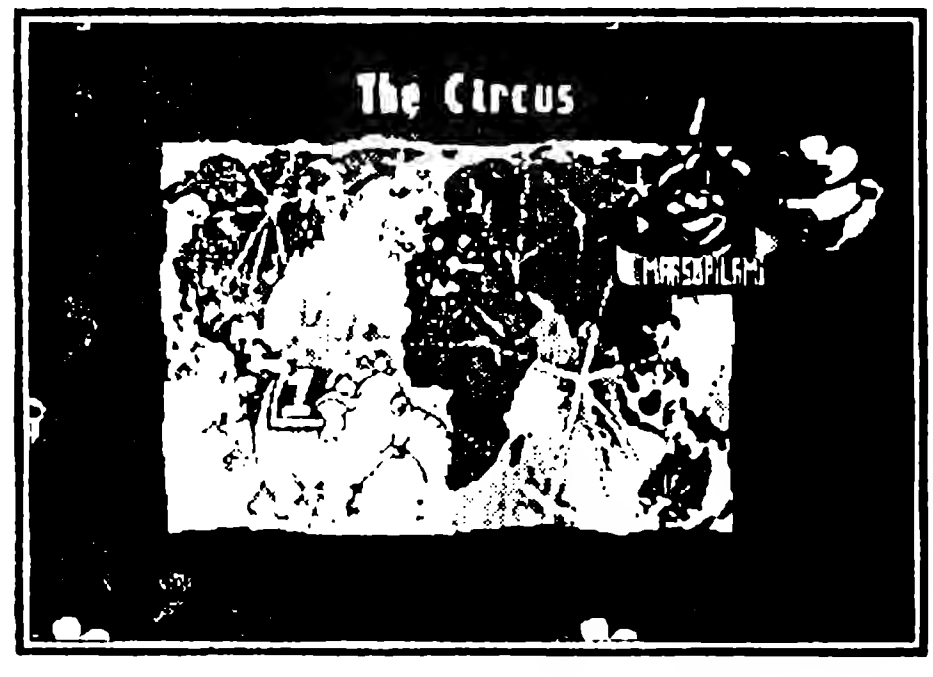
— начать новую игру (Start)
— продолжить игру с вводом пароля (Enter Password)
— выбрать уровень сложности игры (по умолчанию, - medium)
— прослушать звуки игры (Sound Test)

После прохождения всех заставок вы попадете на карту игры, где сможете увидеть количество уровней игры. Здесь же, — название первого уровня и номер подуровня. Теперь перейдем к описанию меню игры.

На игровом экране вы найдете следующую информацию:

1. В верхнем левом углу, — количество жизней, которые отводятся вам на прохождение. С начала игры у вас их три.

2. В средней части экрана вверху располагаются четыре иконки, изначально пустые, — это место, куда вы будете складывать свои «специальные возможности», которые будете подбирать в игре. Потом, переставляя иконки, вы сможете выбирать эти возможности.



3. В верхнем правом углу находится счетчик призов, которые вы будете собирать в игре. Далее эти призы (они почти всегда разные, то груши, то бананы, то пирожные) вы будете использовать для того, чтобы приманить слона.

4. В правом нижнем углу находится очень важная для нас вещь, хотя, признаюсь, лучше было бы без нее, — счетчик времени. Причем работает он довольно быстро, времени у вас хватит как раз только на то, чтобы пройти эпизод.

5. Последний значок на экране, — шкала энергии Марсупилами, выполненная в виде его самого и его длинного хвоста. Чем меньше хвост, тем меньше у вас энергии.

# Управление

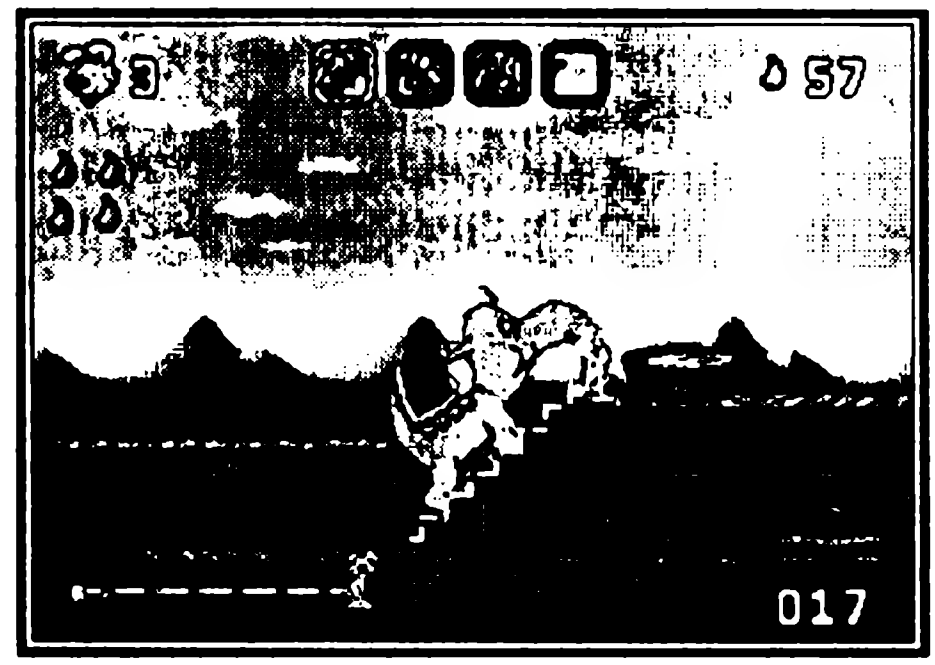
Кнопка Start — пауза в игре
Кнопка Select — выбор
Кнопки D-pad — направление движения и ударов
Кнопка A — удар хвостом
Кнопки A+ВНИЗ — опустить предмет
Кнопка B — прыжок
Кнопка C — специальные возможности
Кнопки X и Z — выбор специальных возможностей в игре

# Прохождение

## Уровень 1: The Circus

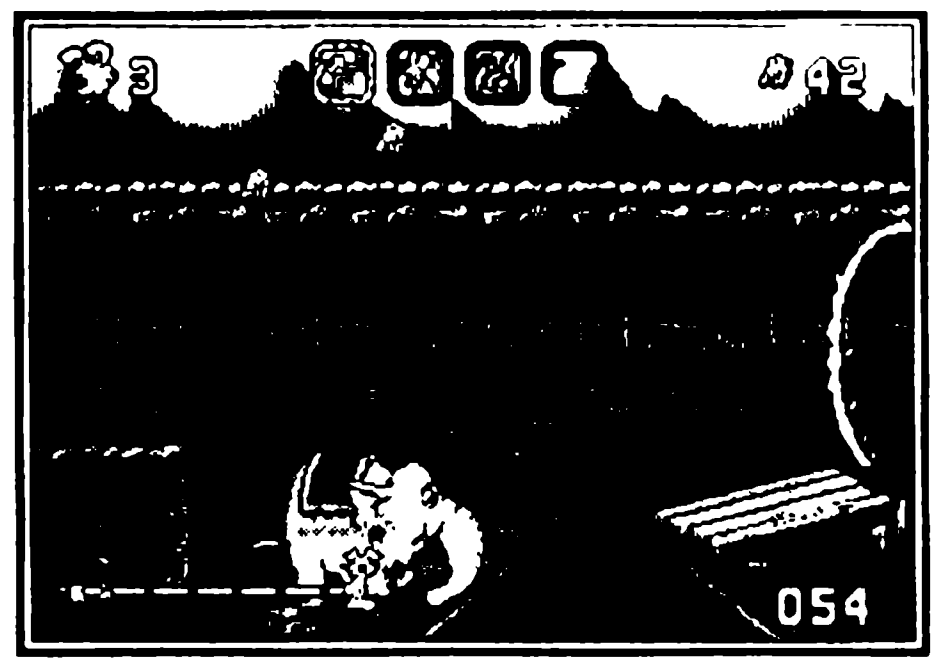
### Эпизод 1

Ну что ж, начнем первое свое приключение в этой забавной игре. Перед нами площадка, на которой расположился цирк. Здесь куча ящиков, дрессировщиков и иных препятствий, которые нам придется обойти, чтобы провести слоненка в конец эпизода.




Первым делом соберем призы, которые нужны нам для того, чтобы пройти несколько первых препятствий. Прыгаем на красный шатер, что стоит слева, и оттуда, — на его пик, где найдем часики или звездочку, — часы прибавят нам времени, а звезда даст шанс восполнить жизненную энергию. Спрыгнув вниз, проскочите вперед, через несколько ящиков, и соберите призы: груши (или другие призы, в моем случае это были именно груши) и еще один интересный приз, — похожую на жабий рот картинку. На самом деле это лесенка, которая немного позже нам очень пригодится. Внизу за первыми ящиками вы найдете и первого врага, — дрессировщика. Бейте его, чтобы тот пропал, и потом скачите вперед до второго шатра. На его вершине возьмите еще один приз (значок мыши) и прикончите второго дрессировщика, а затем еще немного правее, — еще одного. Теперь возвращаемся назад, к тому месту, где оставили слоненка.

Став на нижний слева ящик, положите на его левый край грушу (или что там у вас есть) при помощи кнопок А+ВНИЗ. Теперь, как можно быстрее, став там же, нажмите кнопку С, чтобы установить лестницу: слоненок заберется по ней на ящик и сядет, чтобы съесть предмет, который вы положили. А вы в это время быстренько заберитесь на ящик справа и поставьте еще одну лестницу, но так, чтобы ее нижний конец не доходил до слоненка, иначе он попросту пройдет его. Чтобы это сделать, можно поставить лестницу и не только стоя на левом краю, но и дальше вправо. Когда слоненок заберется на верхний ящик, он шлепнется вниз, но уже с другой стороны от препятствий, что вам и надо. Учтите, что предметы перед тем, как завести слоненка по лестнице, нужно ставить непосредственно перед тем, как ставится лестница, так как через некоторое время они исчезают.

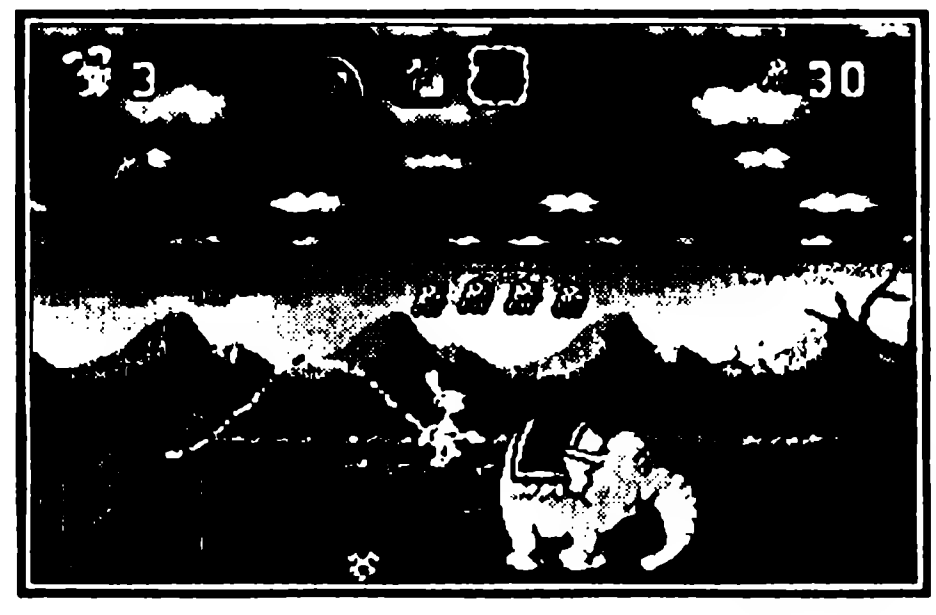



То же самое сделайте и на следующих ящиках, и потом еще раз, чтобы добраться до второго шатра. Теперь, когда слоненок окажется внизу, прыгайте ему на спину и езжайте вперед. Добравшись до столба, прыгайте вверх, чтобы взять очередной приз, который станет еще одним вашим приспособлением. Но после того, как слоненок пойдет от столба влево (он его почему-то испугается), быстро бежим влево и здесь, поставив второе приспособление в качестве активного, нажимаем под носом у напарника кнопку С, чтобы показать ему надувную мышку. Слоненок испугается и побежит вправо. Быстро дергаем за ним, и, перед очередным ящиком кладем на землю предмет, а потом также быстро запрыгиваем на ящик и при помощи третьего приспособления (кран), затаскиваем слона наверх.

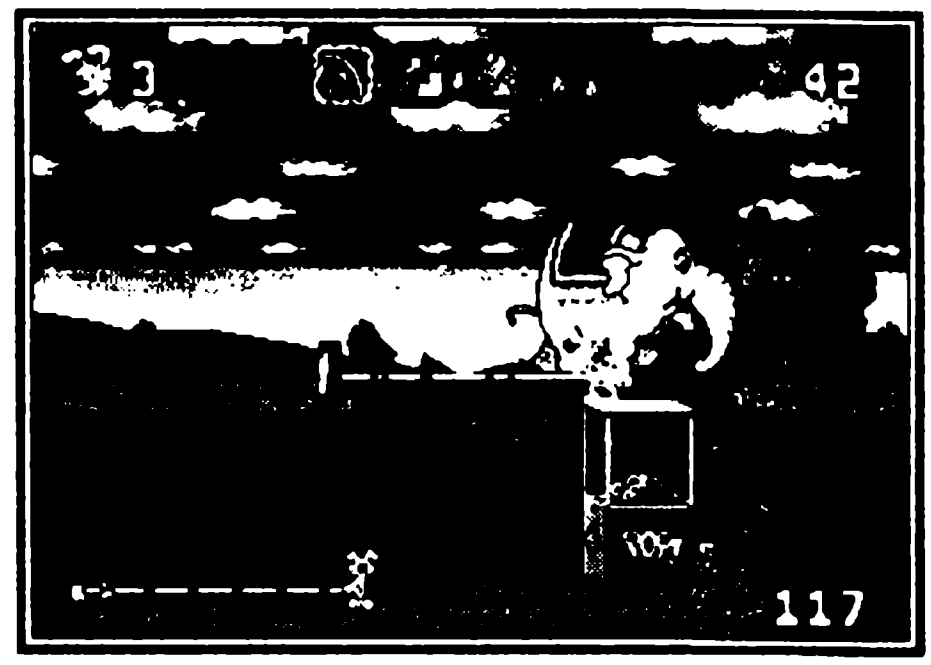
Быстро бежим вправо и, запрыгнув на второе такое же препятствие, убираем оттуда дрессировщика, после чего делаем то же, что только что проделали со слоном. На этом ящике быстренько укладываем предмет и поднимаем слона вверх при помощи лестницы. Не вздумайте прыгать слонику на спину, чтобы взять звезду вверху, после того, как он напьется воды из тазика. Как только слоненок достигнет огненного круга, сделайте это, чтобы потушить огонь, и только после этого завершите эпизод.

**Эпизод 2**

Для начала, как обычно, нужно расправиться с несколькими врагами и собрать нужные призы. Первый висит над ящиком справа (что-то, похожее на лук и стрелу). Собрав еще несколько предметов, перепрыгните клоуна, крутящего шарики, и, ударив его хвостом, быстро отскочите вверх на ящик справа, чтобы в вас не попал шарик. Когда они исчезнут, а вы соберете еще несколько призов, в том числе и лестницу, бегите назад и ведите слоника вправо по лестнице. За вто-



рым ящиком, прикончив перед слоником другого клоуна, который просто так ходит по дорожке, бегите быстренько вперед, и, перепрыгнув яму с бревном (не обращайте внимание на него и ящики, — они здесь просто для того, чтобы запудрить вам мозги), затем быстренько делаем лесенку и переводим слоненка через препятствие. Прикончив за ящиком клоуна, идем вперед, и, быстро перескочив бочку с водой, берем мышь. Теперь, когда слоник пойдет влево от бочки, показываем его мышь. В результате слон бьет бочку лбом, и сверху с лестницы сваливается доска, которая закрывает воду. Снова разворачиваем слона и переводим его при помощи лестницы через получившийся ящик.

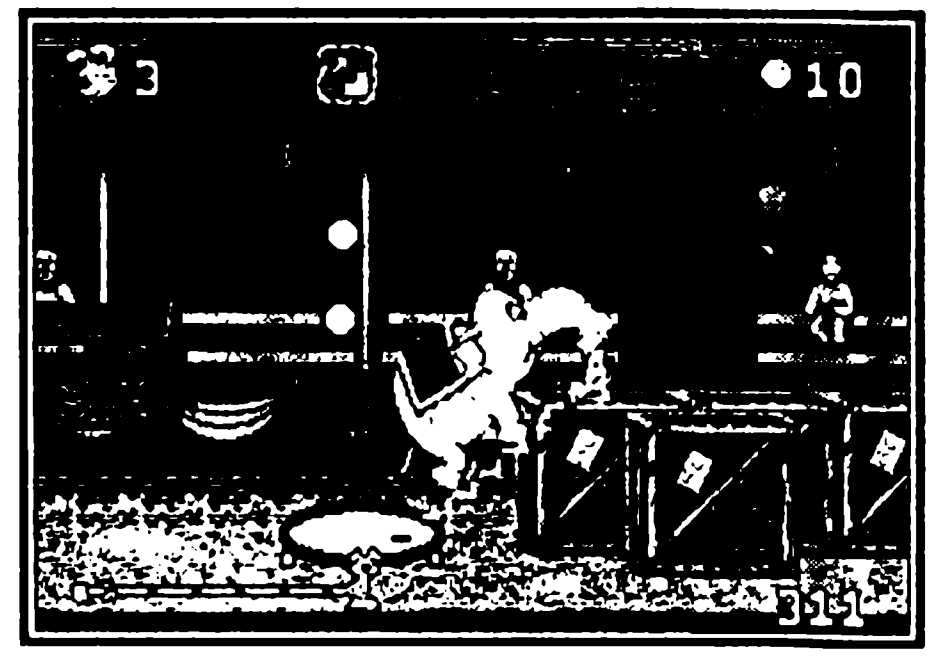



Прикончив по дороге еще одного клоуна, быстро бежим вперед и около ямы делаем следующее. Пока слон тащится сзади (или не тащится, что он там делает), уцепившись за бревнышко на краю при помощи кнопки C, перелетаем на другую сторону и сталкиваем влево вниз ящик с песком. Став на него, зажав кнопку A и ВЛЕВО, ставим свой хвост над ямой, как мостик. Слоненок теперь пойдет по нему, а нам останется убить клоуна справа, и закончить эпизод.

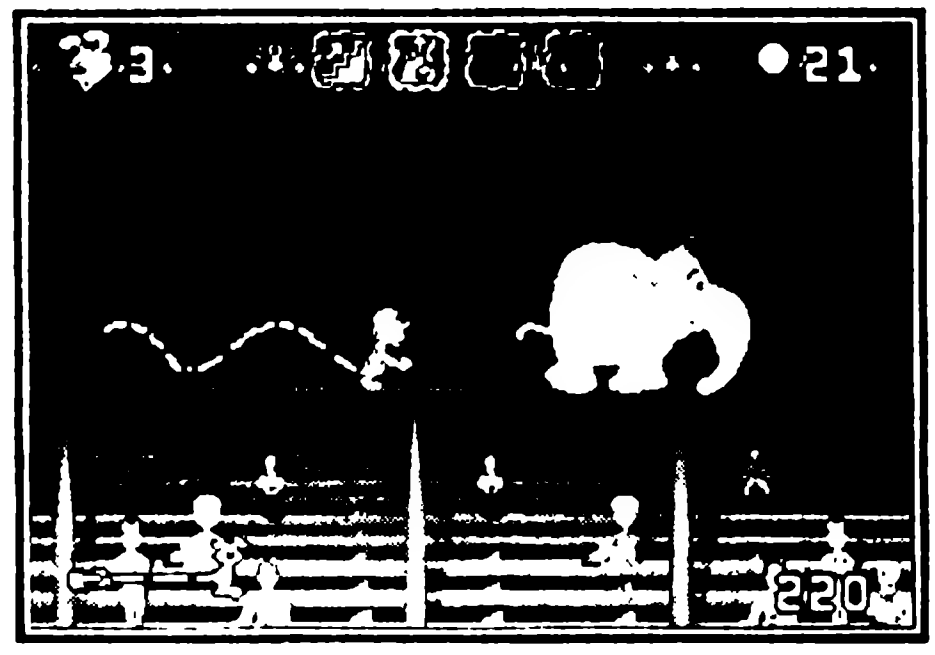
**Эпизод 3**

Быстро бежим вперед и, запрыгнув на постамент, прыгаем вверх, чтобы взять значок лестницы. Теперь быстро идем вправо и, став на ящики справа, делаем лестницу, чтобы перевести вправо слоника. Теперь, пока слоненок ходит здесь, идем вправо и приканчиваем двух морских котиков, которые пытаются попасть в вас мячиками. Нужно сказать, что у них это получается отменно, поэтому действовать придется как можно быстрее, иначе не повезет. Переведя слоника через две тумбы, прыгайте ему на спину и с его помощью возьмите значок крана справа вверху. Что дальше?

А дальше вот что. Ведите слоненка назад, через тумбы, и заводите на ящики. Пускай он идет влево, при помощи батута он перескочит на другую тумбу. Теперь ударьте его, чтобы он шел обратно, перескочите назад на ящики, и, положив на их правом краю апельсин, сами запрыгните на канат вверху и при помощи крана поднимите слоненка вверх. Когда он пойдет вправо, сами бегите туда и заберитесь в пушку, которая выстрелит вами вправо. Соберите все призы, и, упав на платформу с дрессировщиком, спрыгните вправо вниз, на апельсины, чтобы взять еще и звездочку, которая восполнит вашу энергию. Теперь по канату бежим вперед и перепрыгиваем пушку, иначе она снова отправит нас в полет. Прикончив еще парочку котиков (лучше всего это сделать, став между ними на бочку, и иногда подпрыгивая, что-

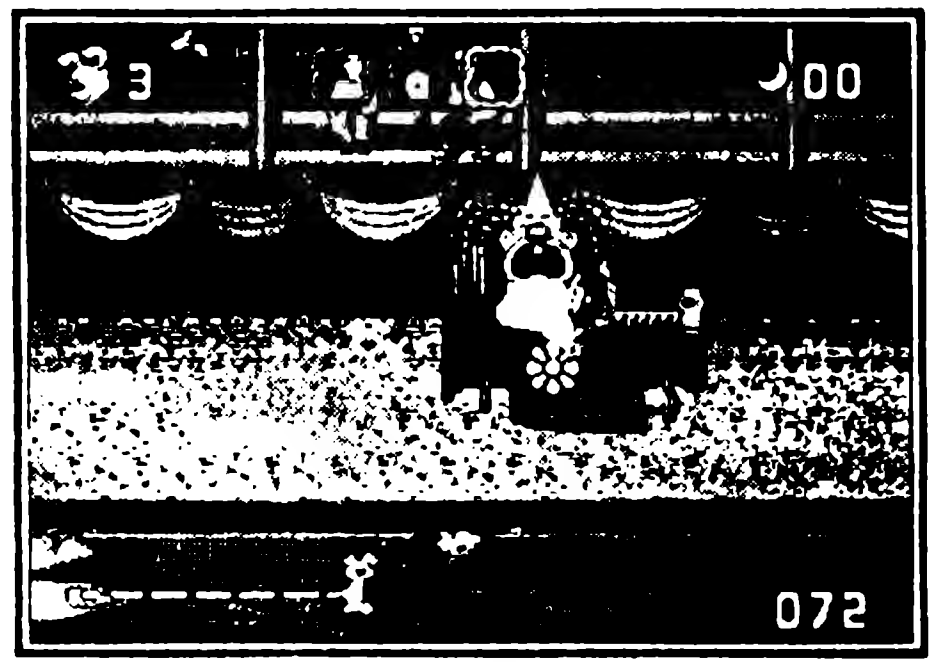


бы не нарваться на мяч), прыгаем вперед и бьем клоуна с шариками. Теперь прыгаем во вторую пушку и летим вверх. Став на канат, идите вправо и бейте двух дрессировщиков. Теперь, став на краю деревянной платформы, прыгайте вправо так, чтобы до края экрана оставалось небольшое расстояние (примерно два роста героя), — здесь найдете молоток. Прикончив котика, идите влево и при помощи нового устройства разбейте все бочки на пути осталось только провести при помощи лесенки слоника вправо, где его уже ждет клоун.



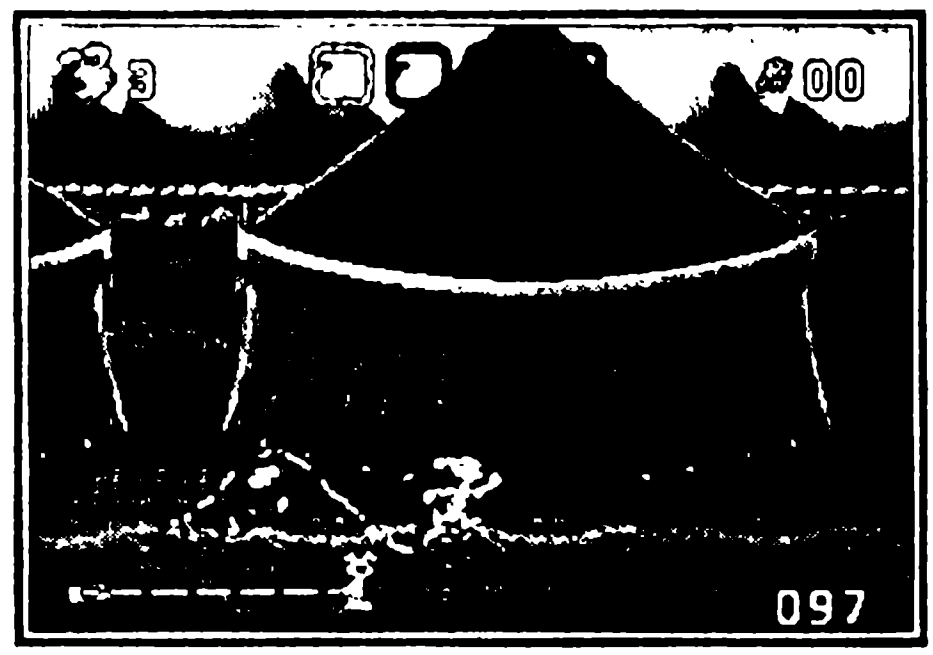

**Босс: Клоун на автомобиле**

Сражение очень простое, и все, что вам придется здесь делать, это прыгать и бить врага хвостом. Перепрыгивайте автомобиль, когда он едет на вас, и бейте его сзади или спереди в любое время. Также изредка клоун будет бросать в вас различные предметы, но уворачиваться вам от них почти не придется. Когда оба колеса у автомобиля отвалятся, а клоун заплачет, вы завершите эпизод.




**Босс: Мартышка**

Это еще одно сражение в этом уровне, на этот раз последнее. Драка опять довольно простая. Вам нужно удирать от обезьянки, перепрыгивая ее и бегая взад-вперед, и, когда она будет останавливаться, бить ее издалека хвостом. С ней будет потруднее справиться, чем с клоуном, но все же не так трудно, как с морскими котиками в игре.

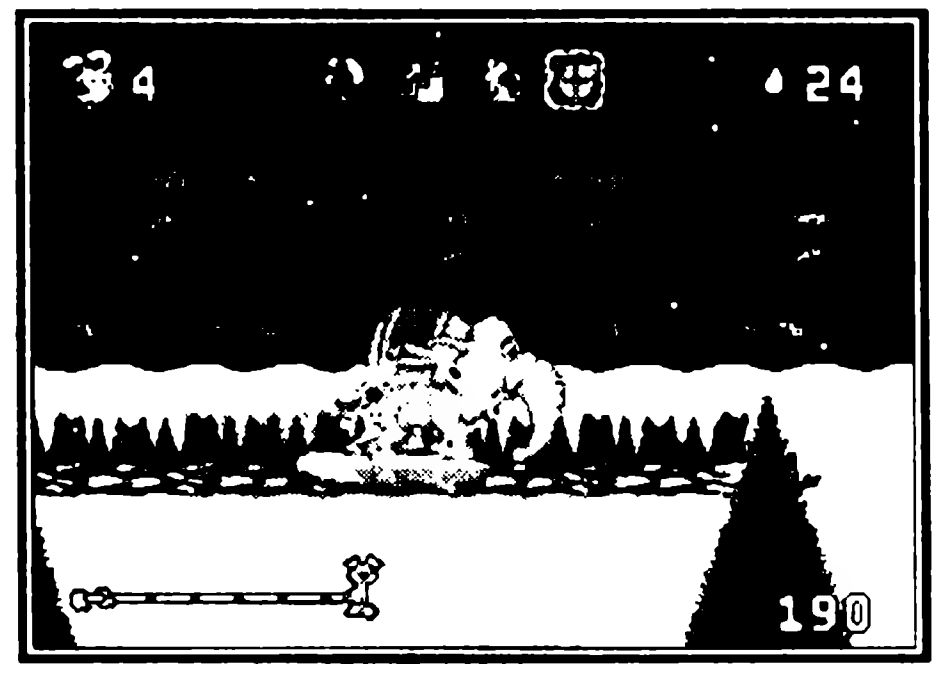



## Уровень 2: The Alps

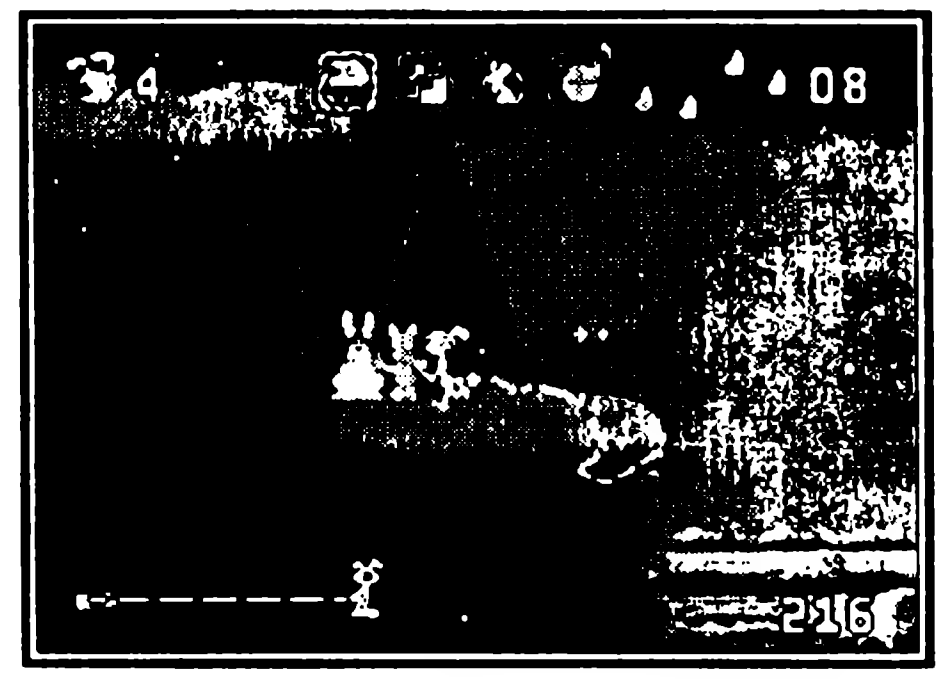
**Эпизод 1**

Первым делом нужно взять приз, который болтается вверху над елкой. Чтобы сделать это, много трудиться не придется: наш леопард может ползать по деревьям! Просто нажмите кнопку вверх, и герой потащится по веткам. Вверху вы найдете часики или сердечко (жизнь). Теперь, — нужно пройти вперед под камнепадом. Для этого нужно быстро пробежать под ним (за слоника пока что не волнуйтесь, нам нужно взять еще несколько призов прежде, чем мы двинемся вперед). У маленькой елки возьмите еще один приз, парашют. Зажав кнопку B и C, вы сможете таким образом перебраться через полынью перед вами (можно сделать это и при помощи льдины, но ее долго ждать; она пригодится нам в другой раз). Бежим вперед и на пути берем лестницу. Потом, подвинув вправо камень вплотную к стене, заби-

раемся вправо, берем мышь, а справа, — щит. Теперь мы во всеоружии, бежим назад к слоненку. Около полыньи станьте на льдину, чтобы она поплыла налево, и прыгайте туда же при помощи парашюта. Добравшись до камнепада, при помощи взятого приза ставим щит над слоненком (чуть правее его, не подставляясь под камни сами). Вместе с вами слоненок станет на льдину и поедет вправо.

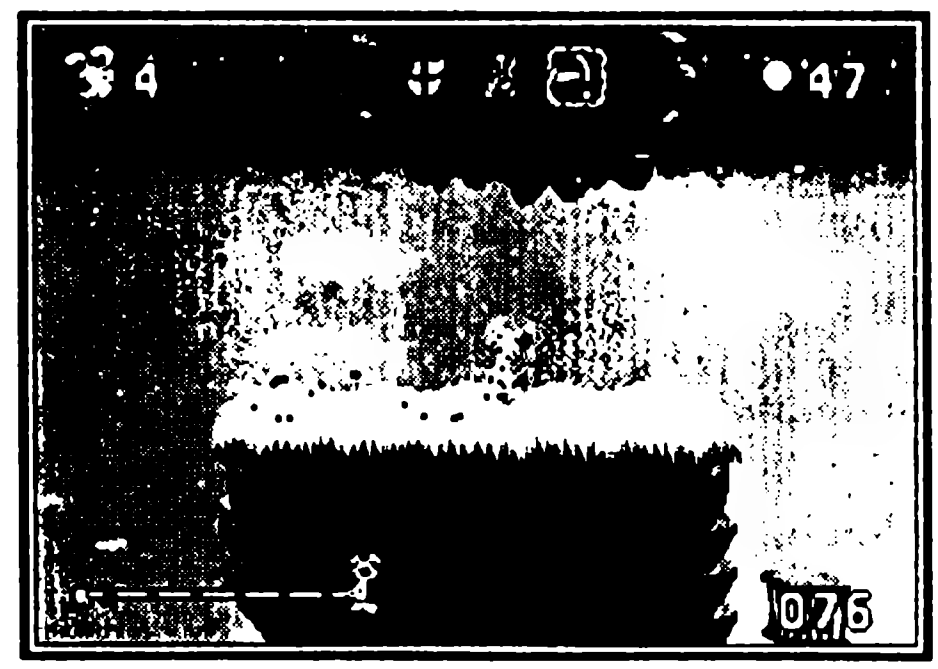



Когда слоненок заберется на скалу, сами станьте на уступ слева и поставьте ему лесенку. Слоненок зайдет по ней, ведите его дальше. На пригорок заберитесь первыми, и, став слева от камнепада, поставьте щит. Как только слоненок пройдет камнепад, бегите влево и перепрыгните провал, после чего упритесь в столбик на его правом берегу хвостом. Товарищ пройдет по нему и пойдет дальше. Идите за ним, и, когда он упрется в камень на дороге и развернется в другую сторону, покажите слоненку мышь, — он лбом расшибет препятствие. Запрыгнув ему на спину, возьмите часики слева вверху на уступе, и потом идите вправо вверх, куда почесал и ваш напарник. Чтобы он не свалился в яму, прыгните туда сами на маленький уступ справа и выставите щит, — слоненок пройдет и по нему. Быстро запрыгнув за ним, бейте архара, что мечется справа, а потом, — еще одного. На следующей ямке слоненок свалится вниз, не мешайте ему, только спуститесь сразу же за ним и заставьте при помощи мыши разбить камень справа. Когда друг съедет вниз по горке, отбейтесь от архара внизу и ведите слоненка вправо до конца (лыжника лучше просто перепрыгнуть). Здесь вас ждет паренек, говорящий о завершении первого эпизода.



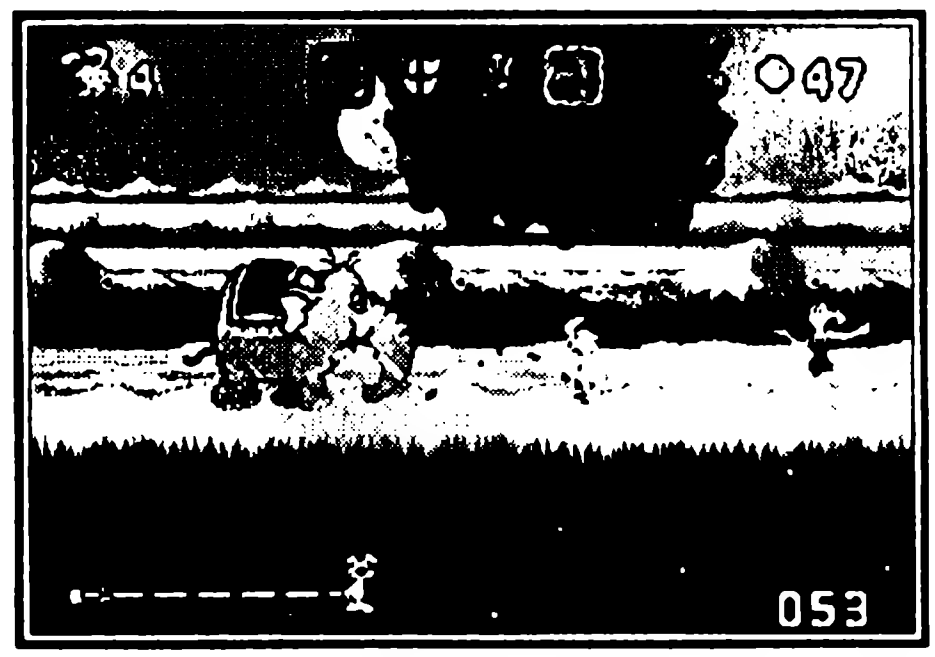

**Эпизод 2**

Довольно запутанный, но интересный эпизод. Здесь не такой большой арсенал средств, при помощи которых мы будем выводить слоненка на чистую воду, но, поверьте, даже то, что есть, не даст вам скучать. Вдобавок здесь полно разного рода препятствий, а времени, которое отводится на прохождение эпизода, в обрез. Итак, начинаем.




Как только получили управление героем в свои руки, прыгаем на платформу справа и сталкиваем с нее ком снега, прыгаем вниз за

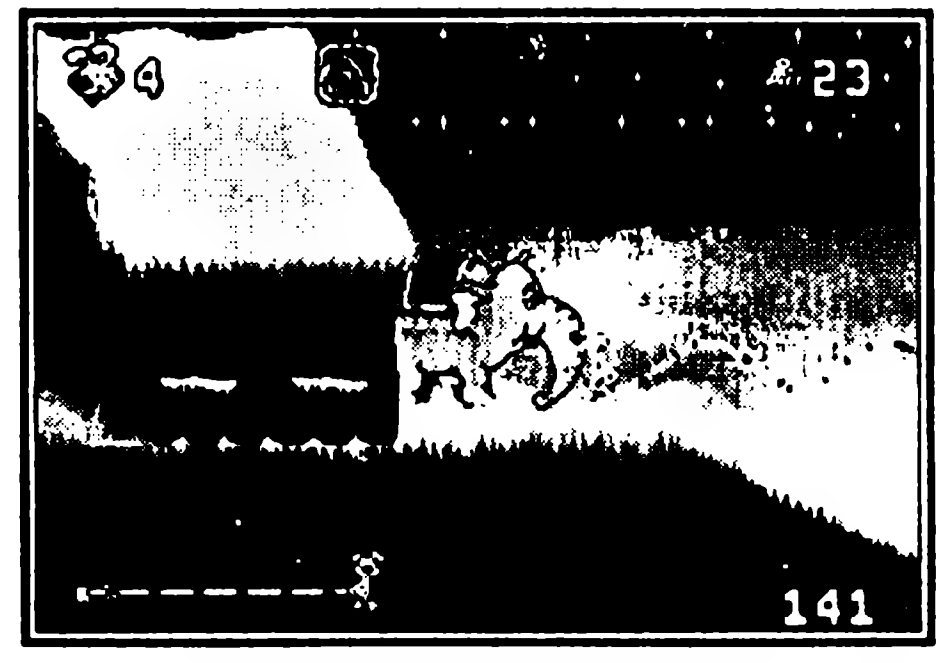
ним и толкаем его в яму. Теперь слоненок сможет пройти по нему и перебраться на другую сторону. После этого быстро бежим вправо и падаем с уступа. Здесь дергаем влево и, собрав несколько апельсинов (или что там у вас), берем также новый для нас значок, — пружину. Теперь, став на растрескавшийся наст слева в углу, при помощи хвоста сбиваем вниз сталактит, что висит над вами, а оказавшись ниже на этаж, уничтожаем архара. Быстро бежим вправо, и, взяв щит, прыгаем вверх на этаж с этого же места, и, пробежав немного вперед, уничтожаем паренька, который устраивает нам камнепад. Здесь же, под потолком, используя пружину, возьмем часики и крюк, после чего бежим обратно влево и топаем за слоненком вправо, по нижнему этажу.



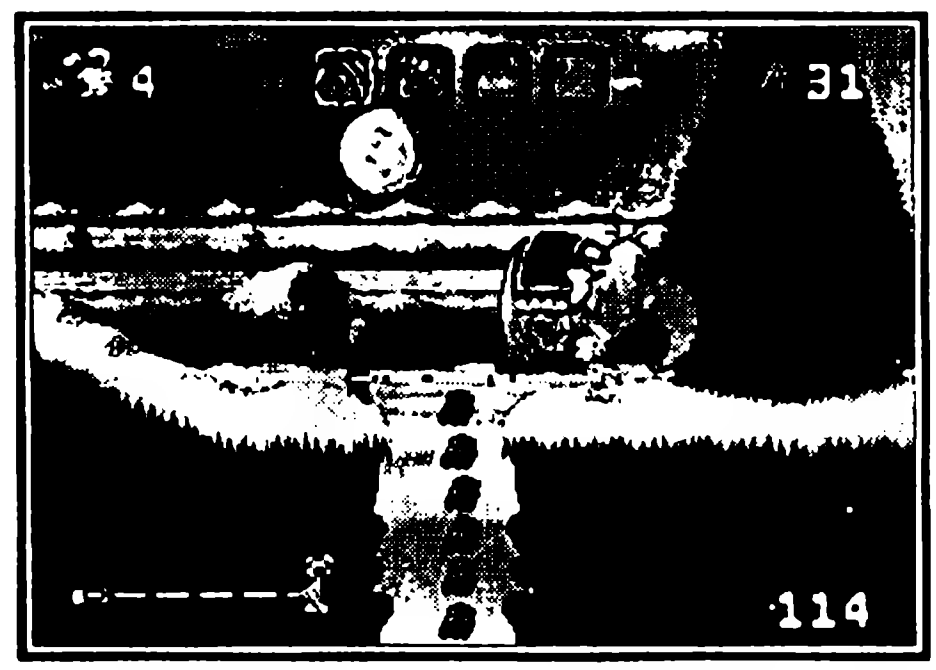

Нажав паузу, устанавливаем в качестве дополнительного предмета крюк, и, добежав до уступа справа, кладем предмет под него и прыгаем вверх, чтобы поднять слоненка вверх. Идем вправо и, добравшись до ямки (по пути прикончив паренька с камнями), сбиваем над ней сталактит. Теперь слоненок перейдет на другую сторону, а мы отбегаем чуть влево и по маленьким платформам, а потом по уступам в колодце поднимаемся вверх и бежим вправо. Перепрыгнув на уступ справа, быстро подпрыгиваем вверх, чтобы взять молоток, и потом падаем вниз, пока паренек, что стоит справа внизу, не устроил камнепад. Спустившись вниз, разбиваем перед слоненком два камня, а сами снова забираемся вверх по платформам, и, разделавшись с пареньком, справа берем непонятный нам пока приз, — клетку с каким-то животным. После этого осталось только закончить эпизод.

**Эпизод 3**

Короткий, но тем не менее трудный эпизод. Для начала, как только он начнется, разделайтесь с архаром. Теперь, став на подъеме, где раскатывают фуникулеры, положите предмет (их можно взять вверху над елками в самом начале уровня). Пока слоненок на фуникулере будет ехать вверх, прыгайте вперед и собирайте призы. На самом верху приготовьтесь сесть ему на спину, чтобы взять мышку, что висит справа от домика на вершине подъема. Отсюда это сделать трудно, поэтому придется сначала дать слонику возможность спуститься вниз и удариться о паренька с камнями или лыжника (первого придется уничтожить). Теперь, когда слоненок пойдет вверх, прыгайте ему на шею, простите, на спину, и берите мышь. Далее отправляем его вниз, а сами бежим что есть силы вперед, чтобы опередить его, и, перепрыгнув яму, упираемся хвостом в столб, чтобы слон перешел на другую сторону. Оста-

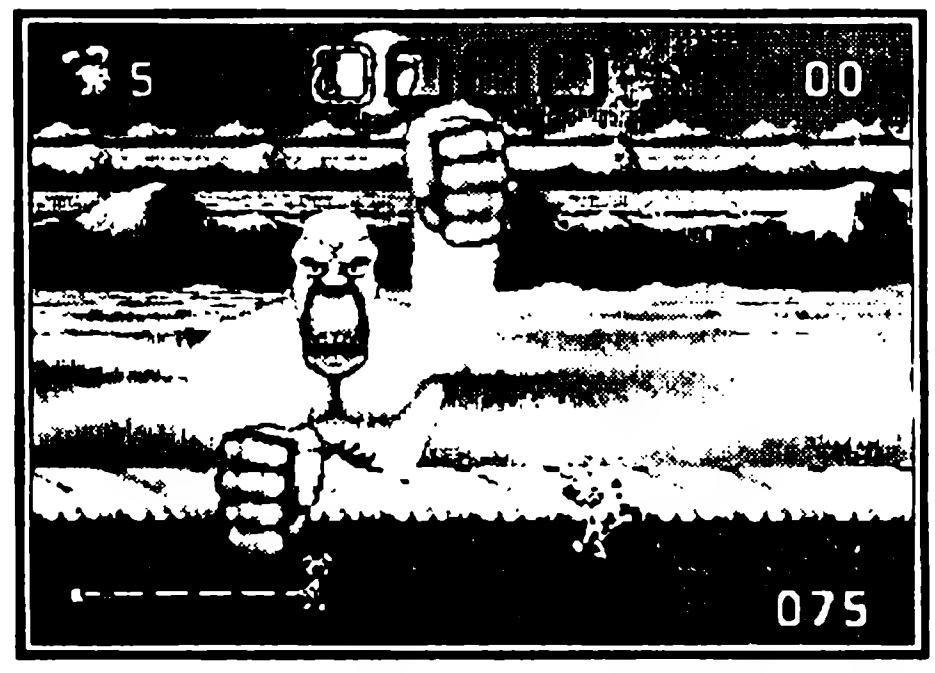


нется только показать ему мышку. После того, как слоненок прошел в конец эпизода, нам с вами еще нужно собрать призы. Спрыгните в яму, через которую только что перевели товарища, и пройдите влево. Над елками найдете звездочку и сердечко. Вернувшись к фуникулеру или к яме, идите той же дорогой, чтобы завершить эпизод.




**Босс: Снежный Человек**

Сражение довольно простое, так как обезьяна, с которой вы деретесь (скорее, это действительно какой-то белый Кинг-Конг, а не Снежный Человек). Вам нужно бегать от его рук, пробегая иногда под ними или просто отступая, и, подпрыгивая, бить гориллу по морде хвостом. Довольно скоро обезьяна ретируется, а вам предстоит еще один увлекательнейший мини-уровень.



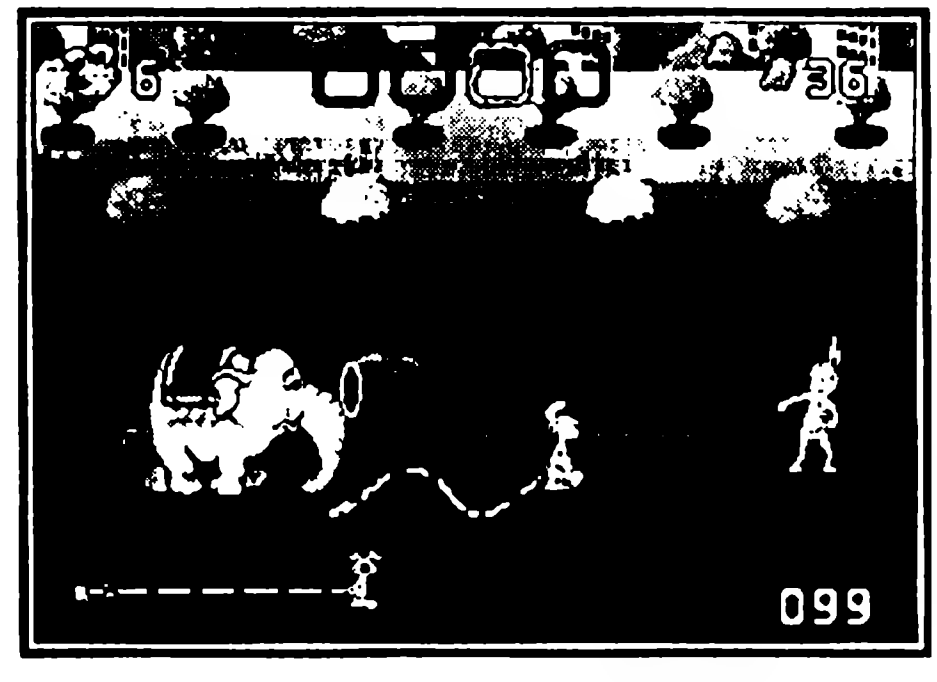

**Босс: Искатель сокровищ**

На сей раз в роли искателя сокровищ выступаете вы. Герою предстоит поднять со дна водоема различного рода «сокровища», среди которых есть и сундуки с деньгами, и дырявые сапоги, и якоря. Чтобы сделать это, нужно при помощи кнопки A прицепить к своему хвосту какой-то предмет, и потом вытащить его на один из двух берегов. Будьте осторожны, так как полчища рыб и медуз, а также других врагов, которые обитают в водоеме, не дадут вам спокойно заняться работой. Всего вам предстоит вытащить около шести предметов прежде, чем уровень будет окончен.

## Уровень 3: Building Site

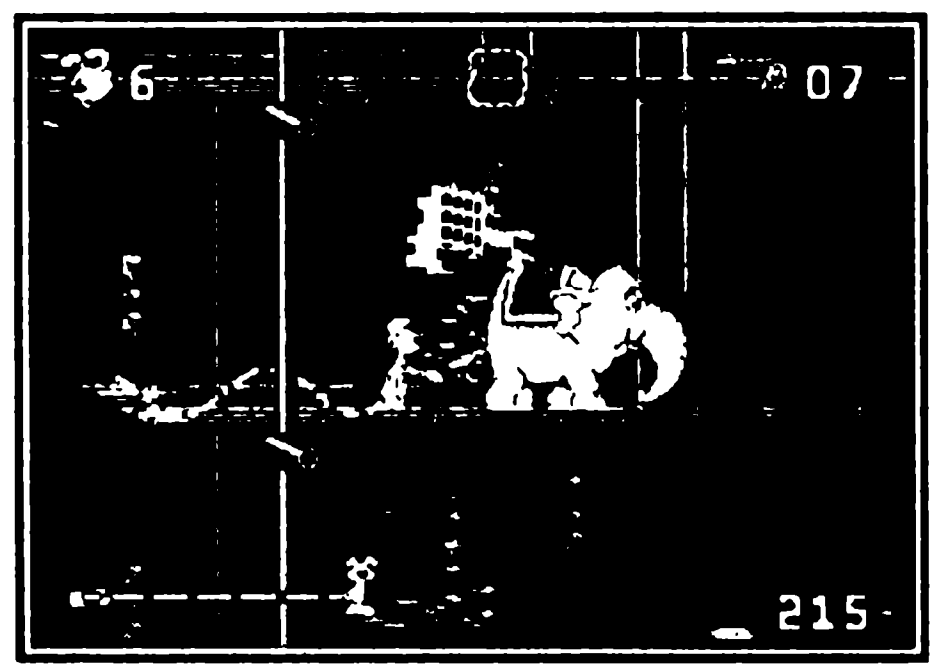
**Эпизод 1**

В этом эпизоде вам не придется пользоваться никакими дополнительными приспособлениями, за исключениями тех, что находятся на самой стройке, и «подкормки» для слоненка. Все, что вам нужно сделать, — это в нужном месте, в нужное время положить подкормку, ну и еще расправиться с несколькими строителями. Вот, что нужно сделать для того, чтобы пройти эпизод.




В самом начале прыгаем на леса для того, чтобы взять слева несколько предметов для

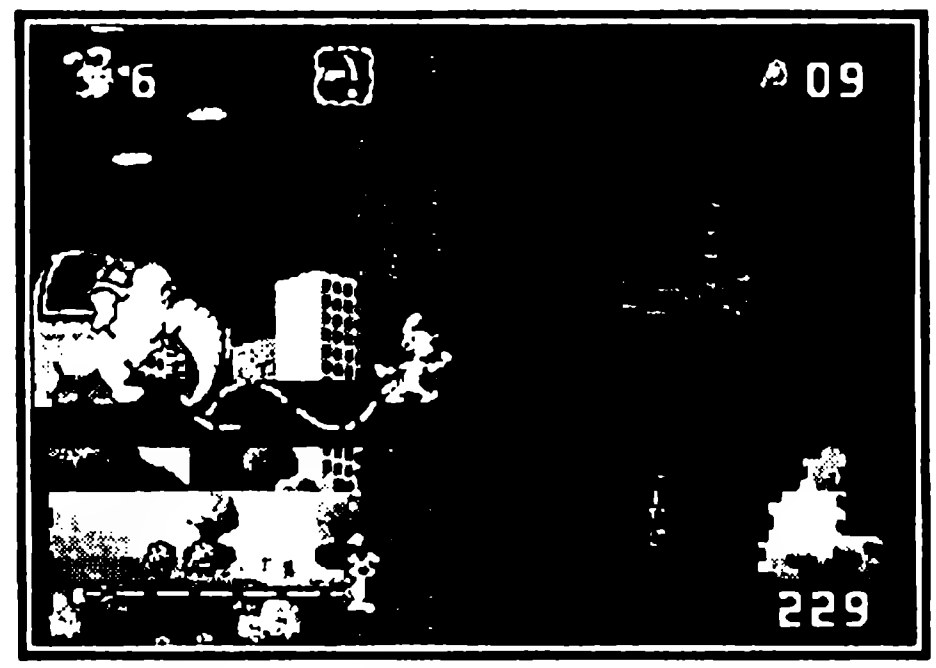
прикорма слоненка. Теперь, став на лифт, ждем, пока слоненок будет проходить мимо него, когда тот внизу, и кладем предмет. Теперь осталось согнать слона вправо (если он шел влево, придется развернуть его), и отвести к следующему лифту. Здесь придется некоторое время подождать, пока лифт приедет сверху. Чтобы слон не ушел, периодически хлещите его по разным частям тела. Как только появится возможность, кладите предмет на лифт и езжайте со слоном на самый верх (одного предмета должно хватить, чтобы доехать до низа). По верхней площадке идите вперед (нужно будет расправиться с рабочим, который возит наверху тележку). По пути не забудьте собирать предметы. Ведите слоненка до следующего лифта, и там снова ждите его, но уже снизу, пиная товарища. Когда лифт подъедет, дождитесь, когда он остановится, и тогда запускайте слоненка, чтобы тот стал на едущий лифт и по нему спустился на этаж ниже, вправо. Теперь осталось только довести его вправо до конца, прикончив внизу дяденьку с ящиком на плече.




**Эпизод 2**

Быстренько идем вправо, и, запрыгнув на гору рельс, берем молоток. Теперь, подпрыгнув вверх на один ярус, соберите там груши (или другие предметы, как кому повезет), после чего, разбив при помощи молотка горку кирпичей, прикончите товарища с тачкой. Теперь идем влево и, спустившись ниже на один этаж, разберемся еще с одним врагом, после чего, при помощи предметов и лифтов, заведем слоненка на верхний этаж и заставим его пройти вправо. Для того, чтобы слоник сошел со второго лифта в нужном направлении, придется положить даже парочку предметов. Спустив его вниз, ведите через трубы, из которых на вас вываливаются кирпичи. Чтобы пройти через них, придется щелкать напарника хвостом по мягким тканям, и не один раз, — только тогда он пройдет между падающими сверху камнями.

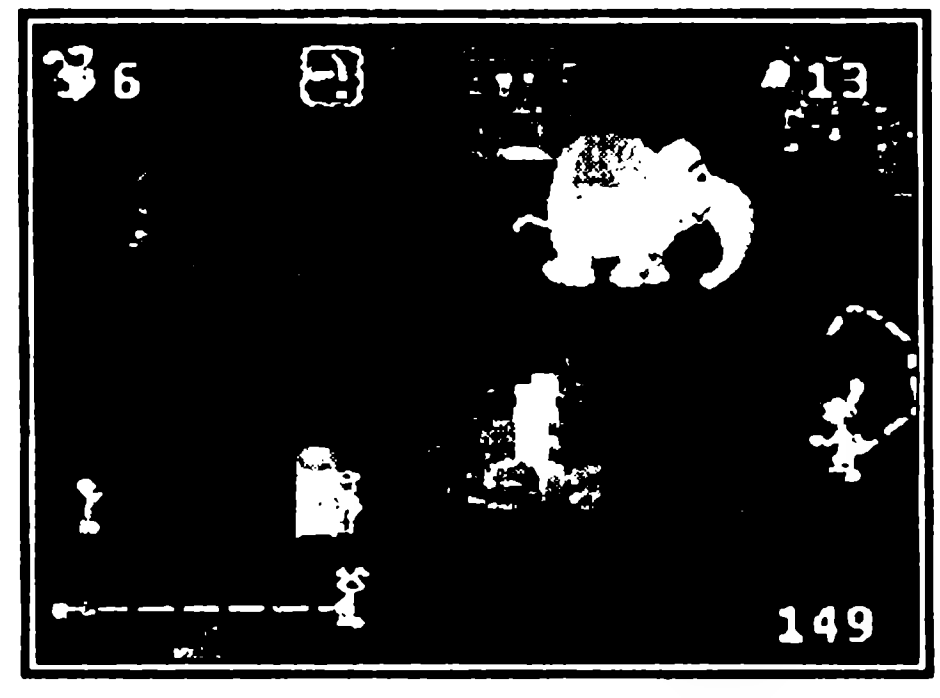
Добравшись до очередного лифта, снова положите здесь два предмета, чтобы слоник пошел в нужном направлении, и, прикончив товарища с тачкой, заведите слоненка при помощи хвоста на следующий лифт так, чтобы он пошел влево. Здесь долго придется ждать следующего лифта, и на нем (положите два предмета) ехать в самый верх, откуда двигать вправо на маленькую платформочку. Здесь по горизонтальным рельсам ездит погрузчик, нужно перевезти на нем слоненка в правую сторону, для чего нужно будет положить один предмет. Впрыгнув вниз, разбейте при помощи молотка горку кирпичей, и, прикончив парня с ящиком, проведите сло-




ненка через трубу с кирпичами. Осталось только сдать его на поруки девочке, что стоит в углу. Для особо любознательных предлагаю посетить леса повыше этого места, — там можно взять звезду.

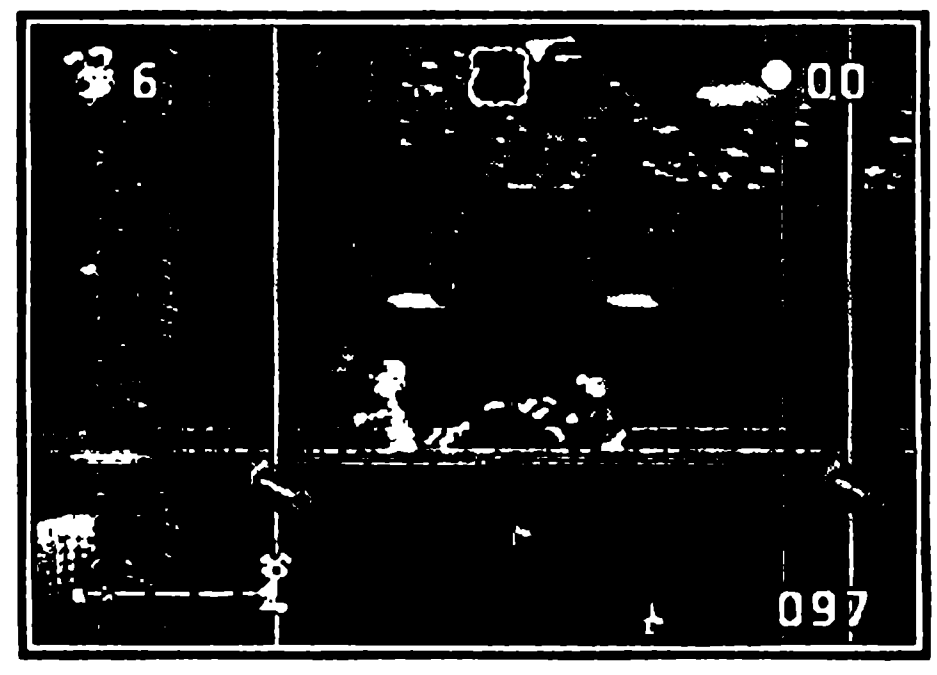
**Эпизод 3**

Сразу же, взяв слева предметы, догоняем слоника и ведем его обратно к лифту, где кладем предмет и спускаем напарника вправо на рельс. Здесь, также собрав призы, дожидаемся перевозчика справа, в это время хлопая слоненка хвостом, и везем его вправо на другой рельс. Добравшись до него, быстро оставляем на нем несколько (несколько!!!) предметов для подкормки слоненка, и прыгаем вверх по рельсам, чтобы взять там молоток. Спустившись вниз, снова прикармливаем слона, а сами в это время разбиваем горку кирпичей справа. Слоненок пройдет вправо, — задержите его буквально на пару секунд, а потом положите на лифте справа предмет, чтобы товарищ забрался на рельс справа. Когда он сойдет с другой стороны, прикончите там рабочего с тачкой, и посадите слоненка на лифт (первый, что вам попадется), а чтобы он не спрыгнул, положите там два предмета. Когда слоненок пойдет вправо, в яму, не мешайте ему, а сами сигайте вперед на лифт, чтобы положить там предметы (теперь три). Осталось только справа в самом низу разбить кучку кирпичей, чтобы завершить эпизод.




**Босс: Крановщик**

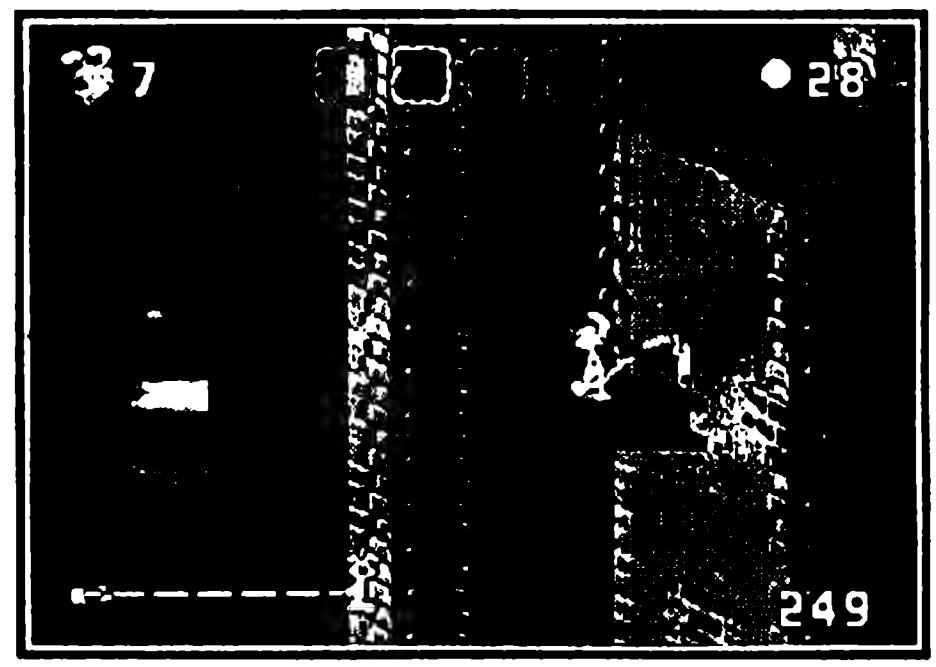
Как и прежде, первое сражение довольно простое. Вам придется периодически прыгать перед летающим внизу молотом, и также в это время пинать товарища, разъезжающего вверху крановщика. Занятие не из сложных, главное, — примерно запомнить периодичность появления молота.




**Босс: Мартышка**

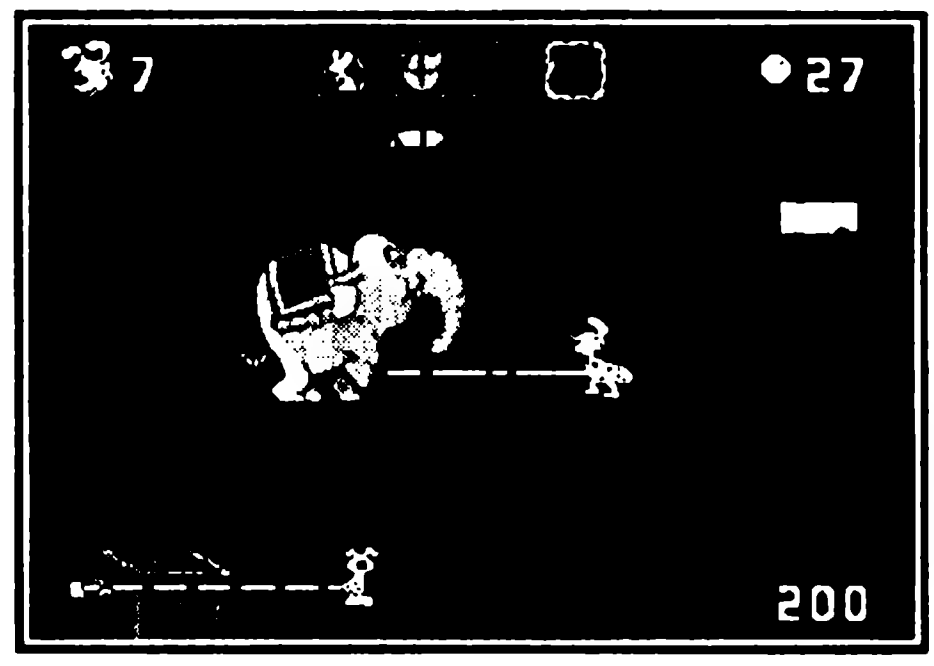
Сражение в точности повторяет то, что мы уже имели честь видеть, только на сей раз мы деремся не в цирке, а на стройке. Все, что вам нужно делать, — это прыгать через врага, и, когда он остановится, отойдя подальше, бить его хвостом.

## Уровень 4: The Docks




**Эпизод 1**

На первый взгляд, с товарищем, который перегородил нам проход, справиться невозможно. Но это только на первый взгляд. Для того, чтобы усатый гражданин освободил вам и слоненку дорогу, его нужно бить по мягкому месту, для чего всегда заходить ему в тыл. Отшинав таким образом первого (и собрав предметы, они нам понадобятся), пройдем вперед и возьмем справа щит, после чего на лифте (пока без слоненка) езжайте вперед и пройдите вправо по платформам. Столкнув вправо ящик на один ярус ниже, прыгайте вправо на другой лифт и при помощи него заберитесь еще выше и пройдите влево, чтобы взять мышь. Теперь возвращаемся назад и ведем слоненка на первый лифт, где, прикормив, заставляем сойти вправо на рельс (предмета достаточно одного). Сразу после этого прыгаем на ящик и выставляет мостик (перед этим на второй рельс положите предмет), а потом, — вправо на уступ, чтобы упереться в столбик хвостом. Все это нужно проделать очень быстро, чтобы слоненок от вас не ушел. На уступе, быстренько разделаемся с усачом (придется прыгать через него, и одновременно еще следить за тем, чтобы слоненок не ушел назад) и еще одним пареньком. Сразу после этого покажите напарнику мышь для того, чтобы он полетел вправо. Слоненок разобьет деревянный ящик, после этого прыгайте в яму и уничтожьте еще одного бродягу, после чего разберитесь с ящиком справа, тем же способом, что и раньше.



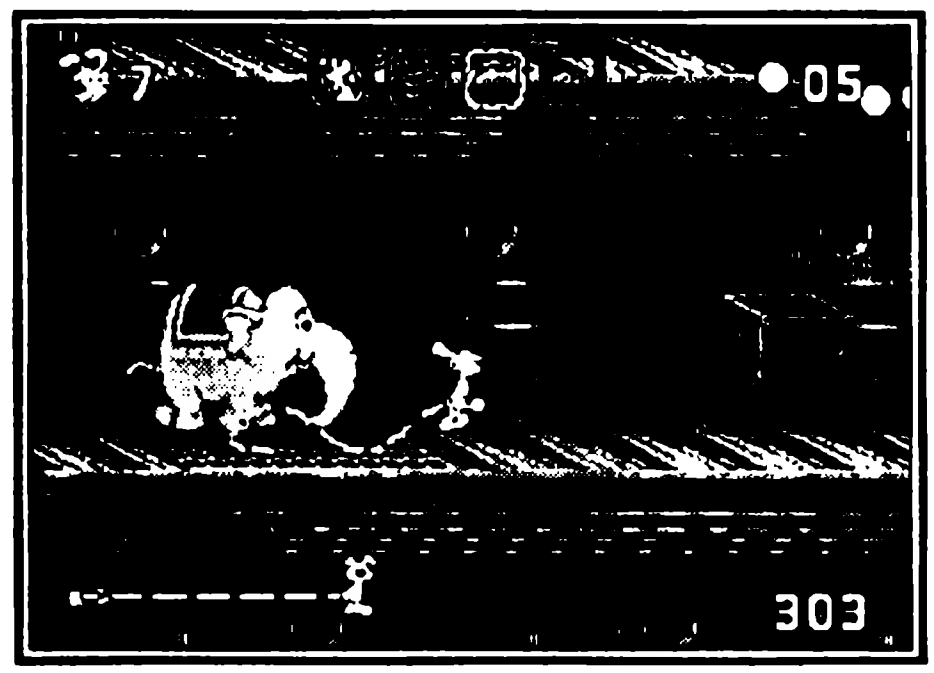

Свалившись вниз, быстренько сходите влево за ящик и возьмите там лестницу. Теперь идите вправо и разделайтесь с усачом, после чего заводите слоненка по лестнице на ящики. Осталось только пройти под прессами (это очень просто) и разделаться еще с одним парнем, после чего, когда вы со слоненком зайдете на деревянную платформу с двумя цепями, вас поднимут вверх.

**Эпизод 2**

Очень сложный эпизод, так как довольно сильно запутан и фактически представляет из себя лабиринт. Вам и вашему другу слоненку придется побродить немного по трюмам корабля. Здесь нужно будет максимально полезно использовать все приспособления, которые вам встретятся.

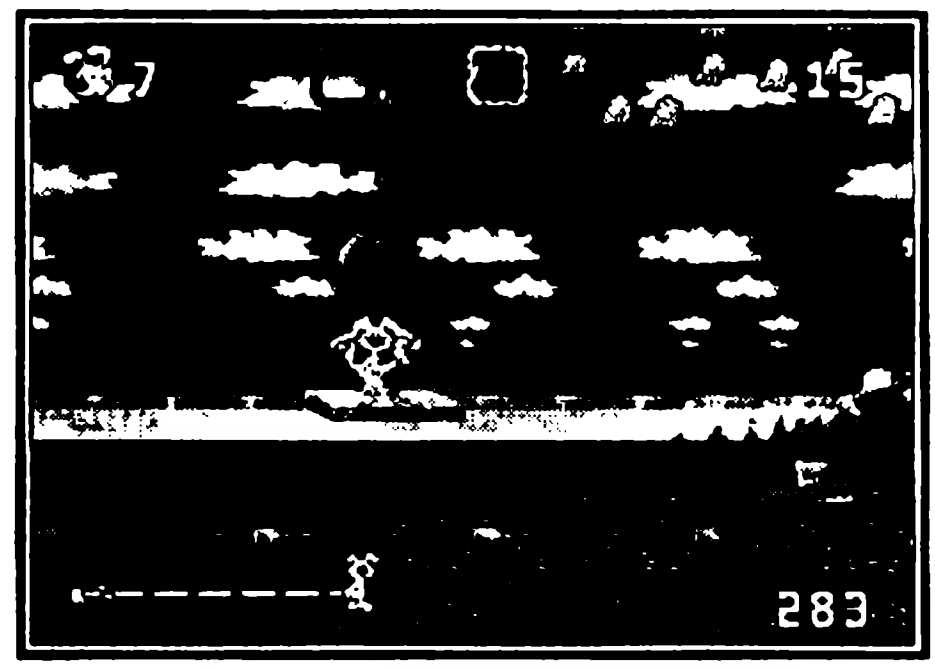
Для начала, перепрыгнув яму и прикончив праздно болтающегося здесь гуляку, пройдите вправо и возьмите мышь над каютой. Теперь вернитесь назад, и, спрыгнув на этаж ниже, слева приобретите пружину. Теперь вправо, перепрыгнем бочку и сойдем на этаж ниже. Справа возьмем крюк и, став на ящик левее него, при помощи пружины

запрыгнем на платформу слева вверху, где есть на трубе кран. Ударив по нему хвостом, идем назад, к слонику, и при помощи пружины выпрыгиваем на поверхность. Пройдя вперед, вы над трубой найдете лестницу. Теперь — снова к слонику, и применяем на нем мышь, чтобы он разбил бочку. Когда слоник свалится вниз, идите еще ниже (отойдите немного влево, чтобы свалиться вниз) и дуйте вправо, мимо котла, уничтожая слесарей (всего их здесь пара). Ведите слоника через ящики и пар вправо. Запрыгнув на ящик, положите здесь предмет и при помощи лестницы заведите слоника наверх. Запрыгнув влево-вверх, пока тот жует фрукт, затащите его туда же при помощи крюка, и, когда он пойдет влево, разверните и покажите мышь. Теперь нужно проделать трюк, который вы недавно делали, еще с одним ящиком ( то бишь при помощи приманки и крюка поднять слоненка вправо на платформу). Потом проделайте это еще раз справа, и на этаже выше ведите слона влево, через ящик. Между двумя следующими положите посередине предмет, а потом заведите слоненка сюда по лестнице и поднимите вверх при помощи крюка. На этом эпизод будет закончен (по дороге прикончите еще одного бродягу). Можете также пройти влево, чтобы взять звездочку и часы.



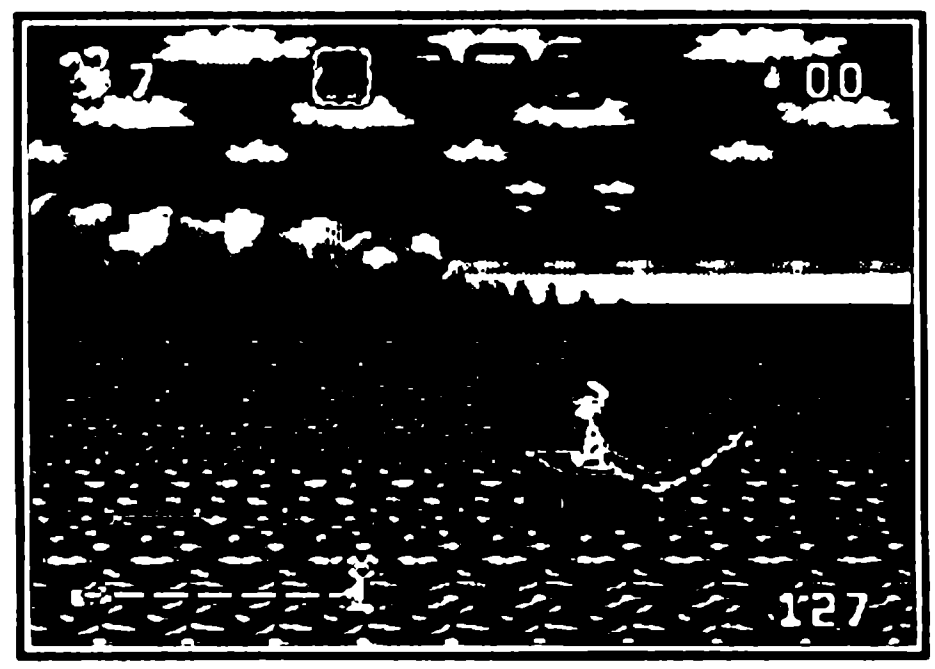

**Эпизод 3**

Прикончите двух усачей, одного на мостках, другого, — на ящиках, и потом еще одного паренька справа, при помощи крана поднимитесь вверх вправо и здесь возьмите крюк. Прикончив усача, идите назад и перетащите слоненка через первую преграду, а потом, при помощи площадки, перевезите вправо, на следующую группу ящиков. Здесь, перебравшись с его помощью через ящики, возьмите лесенку и прикончите усача, потом вернитесь назад, и, положив на лебедку предмет, станьте на кнопку, чтобы поднять слоненка вверх и отправить вправо. Сами вы сможете перебраться на другую сторону теперь только при помощи прыжков (просто станьте на кнопку и, когда площадка поднимется вверх, зажмите кнопку прыжка, чтобы прыгнуть дважды). Забравшись в это место, уберите усача справа на груде ящиков. Теперь вам предстоит не трудное, но нудное занятие: преодолеть со слоненком эту самую груду. Нужно использовать для этого приманку, лестницу и, на самой вершине, — крюк. Процедура довольно стандартная: кладете приманку, заводите слоника, и, пока он ее хавает, кладете следующую и ставите еще раз лестницу. Наверху вместо лестницы, — крюк. Перебравшись на другую сторону, прикончите паренька, и, дождавшись лебедки, усадите на нее слоненка.



**Босс: Акула**

Еще один простой босс, сладить с которым будет элементарно. Как и написано в подзаголовке, это акула. Она прыгает между двумя ящиками, что колышутся на волнах. Вы, собственно, сами будете прыгать между этими ящиками. Делается это просто: как только началась игра, прыгайте на правый ящик, и, развернувшись влево, бейте акулу, которая тем временем нападет на левый. Как только он снова появится из воды, прыгайте на него, а когда вновь появится правый, — на него, и снова бейте акулу. Алгоритм не сложный, повторить его раз пять будет легко, а именно столько нужно, чтобы расправиться с кусачей бестией.



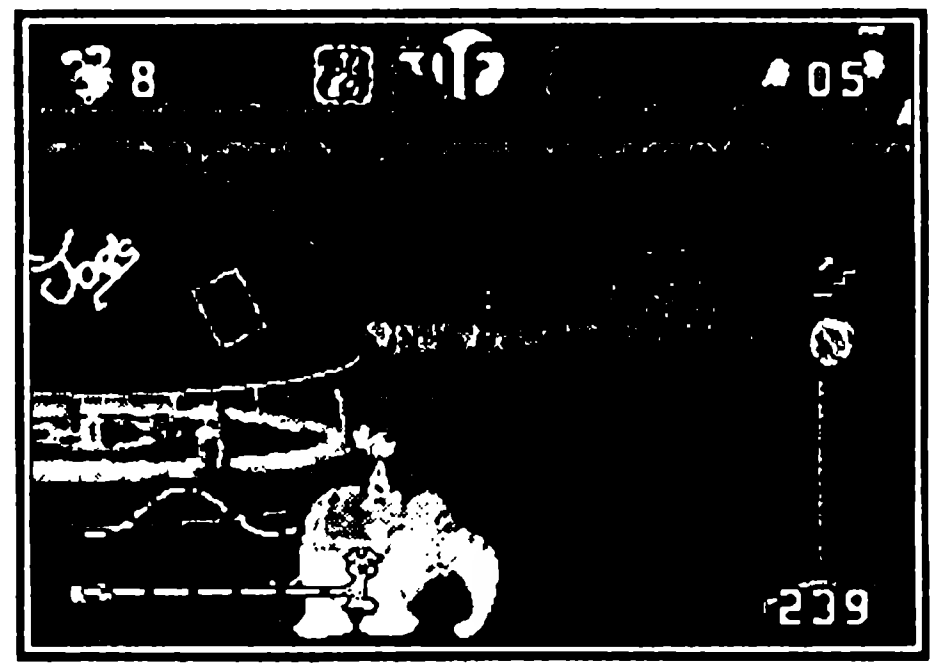

**Босс: Искатель приключений**

Как вы догадались, это тот же самый эпизод, который мы однажды уже проходили: вы работаете в роли водолаза, которому нужно вытащить на берег все, что валяется в воде на подконтрольной ему территории. Все точно то же самое, что и раньше, отличий никаких, только предметов, может, на парочку побольше.

## Уровень 5: Thene Park

**Эпизод 1**

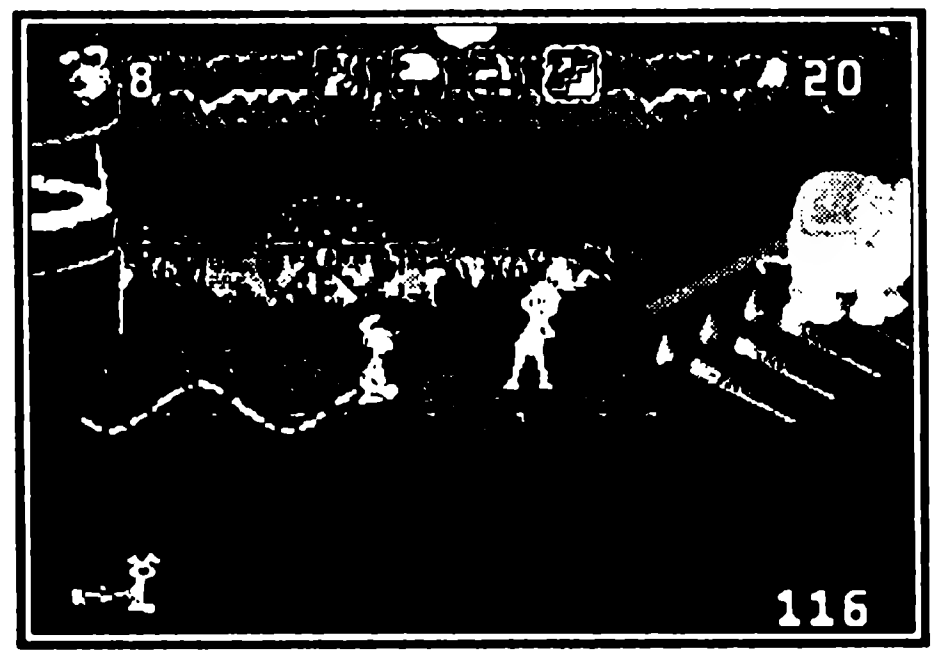
На сей раз нам предстоят приключения в парке аттракционов, и при том — ночью. Здесь мы познакомимся с новыми врагами, довольно опасными, но все же не сильно отличающимися от предыдущих. Первый из них (надо сказать, что большинство из них — цыгане, держатели парка), товарищ в черной тюбетейке, работает уже испытанным способом: он стряхивает на противников, подобравшихся к нему слишком близко, всячес-




кие предметы с потолка. Чтобы он этого не сделал, достаточно быстренько подойти к нему и поработать хвостом. Следующий враг намного опаснее, — это «Аладдин» с мечами, которые он бросает вперед, как бумеранги. Чтобы расправиться с ним, придется некоторое время попрыгать перед ним в ритме танца. Только после того, как с врагом покончено, берите крюк, что висит слева от этого места. Также при желании можно чуть повыше взять звезду (молоток пока недосягаем).

Теперь идем дальше, и перед нами самая сложная за всю игру головоломка. Нам нужна лестница, чтобы пройти одно-единственное препятствие на пути слоненка. Чтобы его взять, нужно молотком ударить по красной кнопке, которую вы только что прошли, а для того, чтобы достать молоток, нужен парашют, который, в свою очередь, может быть взят только, если вы затащите на один из домиков слоненка. Задачка не

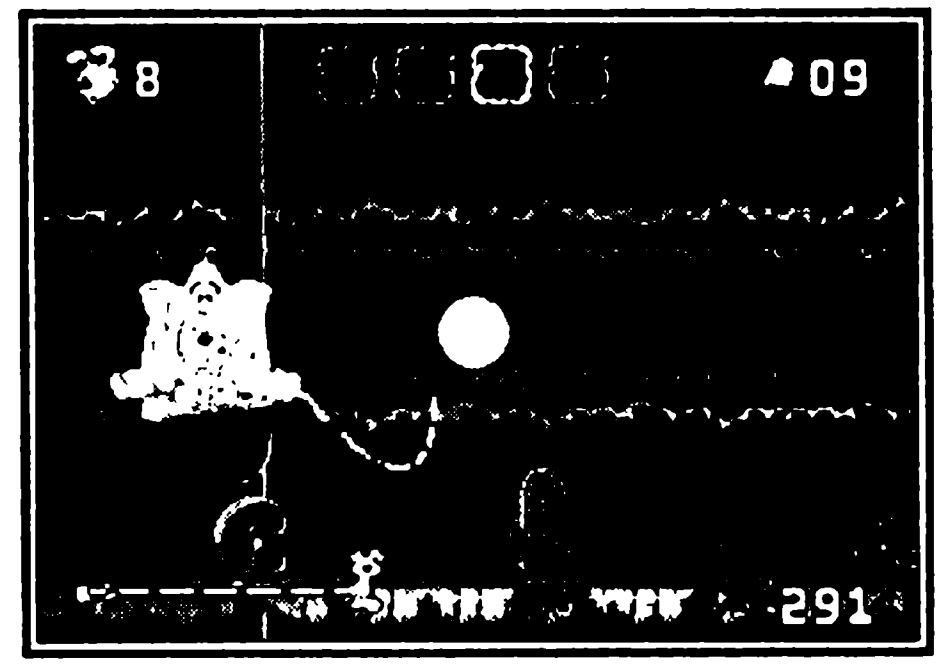
простая. Делается это так. Дойдя до чертова колеса, запустите его так, чтобы одна из кабинок стала почти у правой стены домика слева, и в нужный момент остановите. Все это делается при помощи удара хвостом по рубильнику. Поставив предмет, на который можно приманить слоненка, под кабинку, заберитесь на нее сами (нужно, кстати, чтобы слоненок шел в левую сторону), и затащите его туда. Не забудьте оставить на кабинке подкормку, пока будете затаскивать туда слона. Как только он там окажется, спрыгните вниз и включите колесо. Быстро прыгайте за слоном на домик, и с его крыши сигайте на площадку вверху слева. Здесь лежит долгожданный парашют. С его помощью сигайте влево и возьмите там молоток. Спустившись вниз, ударьте им по красной кнопке, и опля!

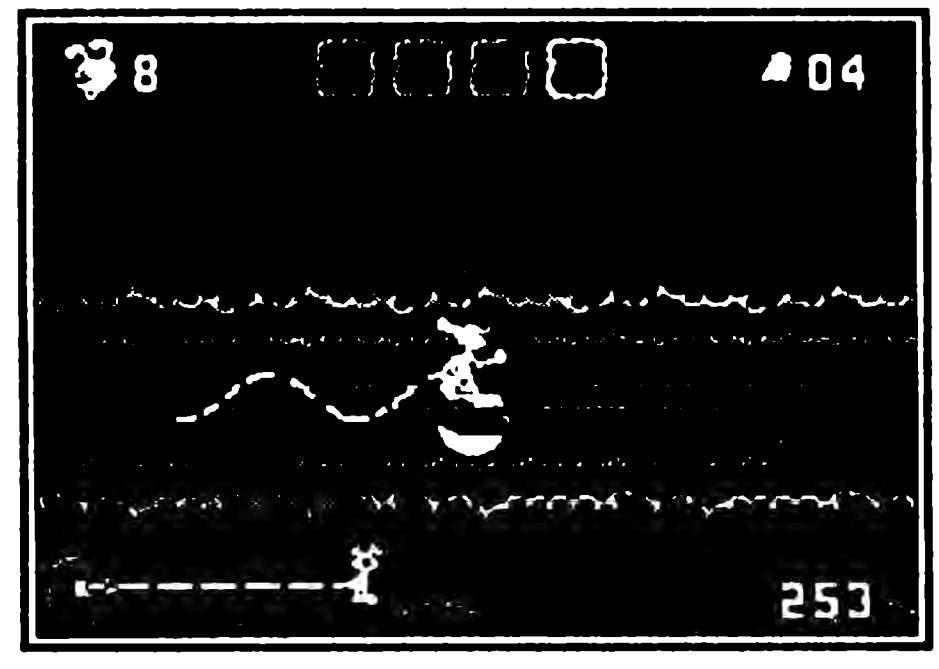



Лестница у вас в руках. Теперь осталось только замочить парочку туповатых врагов и перевести слоненка через двойной ящик, и эпизод закончен.

**Эпизод 2**

Для начала разделаемся с «аладдином», вокруг которого бегает собачка. Сделать это нелегко (потруднее иных боссов, надо сказать). Придется много прыгать. После этого разделайтесь с двумя собачатами, что крутятся здесь же, и затем сделайте еще одного «аладдина». Теперь — самая трудная часть эпизода. Заметьте, что в этот раз, как уже было однажды, нам не придется пользоваться никакими приспособлениями за исключением тех, что уже есть в уровне, ну и подкормки для слоненка. Все, что нам потребуется, — сноровка и некоторая смелость. Итак, вы довели слоненка до башни. Теперь, когда он зайдет в нее, невидимый лифт автоматически поднимет его (как, впрочем, и вас), на второй этаж, и слоник пойдет влево. Вам нужно подняться с ним вместе, и задержать там товарища, пока не подойдет сверху кабинка, на которую его можно усадить.



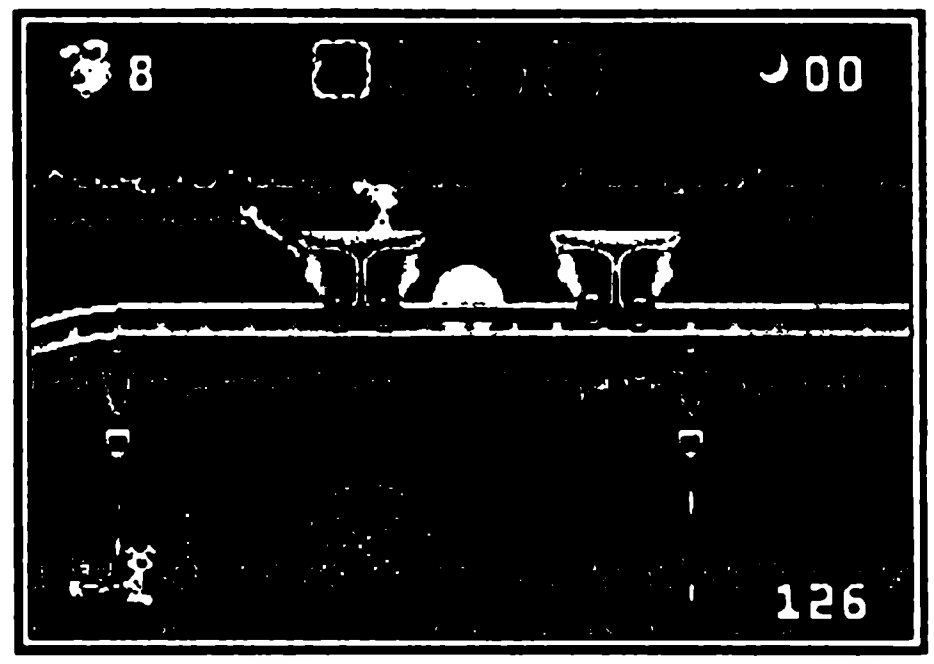




Когда слоненок окажется на кабинке (перед этим туда должны попасть вы, чтобы положить подкормку), прыгните на платформу вверху, где установлен рычаг, и ударьте по нему хвостом, — это удвоит скорость поездки кабинки. Теперь прыгайте туда же и езжай-

те на кабинке влево. В конечном итоге она привезет вас немного правее посадки, и начнет спускаться, — вы должны уловить этот момент и спустить слоника вправо на уступ. Для тех, кто не рискнет ускорять кабинку (к таковым отношусь и я), советую последить за слоником и вовремя давать ему покушать, а иногда и пинка под хвост, чтобы не удрал. Всего потребуется ровно десять предметов, чтобы довезти слоненка до нужного места. Далее — дело техники. Останется уничтожить товарища с лассо (следите, чтобы слоник не тронулся в обратную сторону, вам нужно для этого пробежать первым по рельсам), собачонка и парня, «трясущего небеса». А там и до конца эпизода рукой подать.

**Босс: Директор парка**

Ну, вот это уже полная туфта! Мало того, что нас лишили третьего эпизода в уровне, так еще и босса подсунули просто простецкого!!! Вам предстоит разобраться с толстеньким старикашкой, разъезжающим по «американским горкам» на тачке и мечущего в вас какие-то огни. Вы также едете на тачке, но позади злодея, и можете бить его только хвостом. Вся затея очень проста: вы можете подпрыгивать, чтобы пропускать мимо огни, и тогда рискуете свалиться вниз, а можете и просто бить врага, стоя на тачке поближе к нему. В таком случае вы все равно доедете до конца эпизода, хотя по какой-то нелепой случайности можете и загнуться.



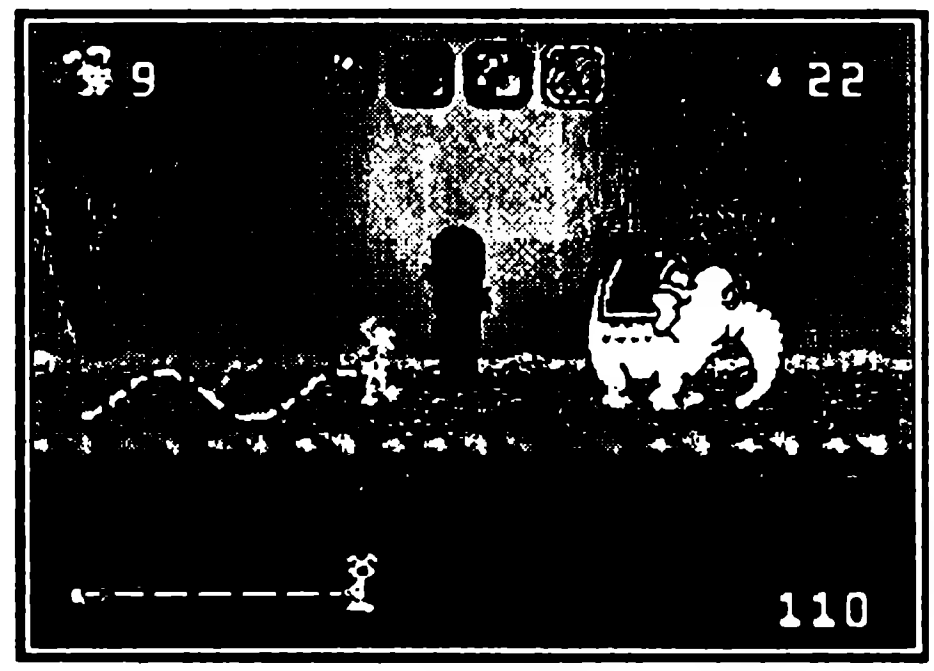

**Босс: Мартышка**

Ну здесь вообще все слишком знакомо для того, чтобы описывать что-то. Мартышка — она и в Африке мартышка.

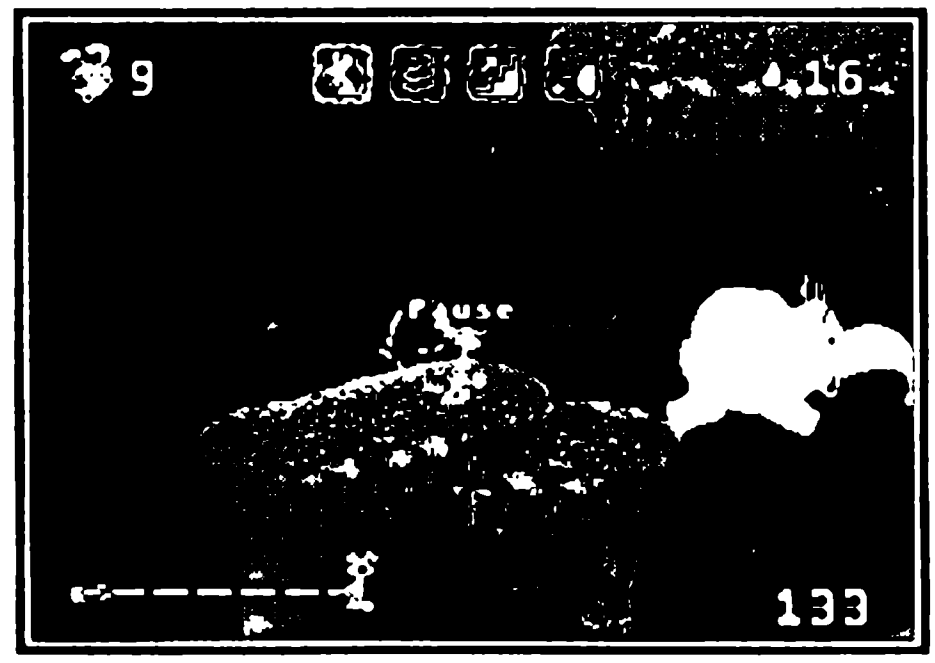
## Уровень 6: Palonbie

**Эпизод 1**

Первым делом, как говорится, самолеты. В данном случае самолетом будет премерзкий парнишка, заделавшийся мексиканским бамбино и пытающийся поразить вас такими же мексиканскими сомбреро. Он стоит справа от первого уступа и мечет шляпы с завидным упорством. Хорошо хоть они не возвращаются, как в случае с «аладдинами». Придется попрыгать немного, но это того стоит, — иначе слоненок никак не пройдет мимо него. После разборок с бамбиной заберитесь вверх на уступ и возьмите там мышь, а также предметы для подкормки. Теперь бежим вперед и приобретаем над пальмой пружину, после чего разберемся с пареньком, орудующим молотком на мостике. Пройдя и проведя под камнями слоненка, уничтожьте еще одного молодца с молотом, и заставьте слоненка пробить лбом камень справа,



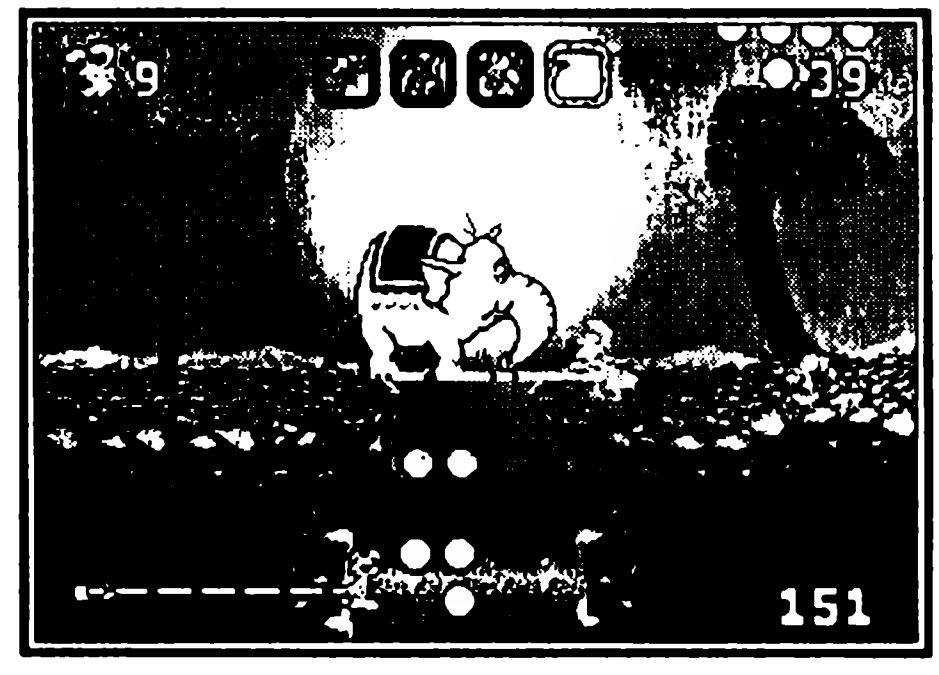
показав ему мышь. Быстро пройдя вперед, с пригорка, левее которого стоял камень, при помощи пружины сигайте вверх и немного влево, — запрыгнув выше влево, вы возьмете лестницу. Теперь быстро прыгайте вниз и ведите слоника вправо, где при помощи лестницы и подкормки заведите его вправо, чтобы слоник свалился в яму с камнем и бревном. Теперь наверху появился новый для вас предмет, — рычаг. Хватайте его и толкайте вниз с обрыва камень, что висит справа, — слон улетит в эту же сторону и перепрыгнет, таким образом, высокий подъем.




Сами идите в ту же сторону, но за слоном в комнату внизу не ходите, — пусть слазит туда сам. Комната приведет его в тазику с водой, которая несколько позже пригодится вам обоим. Вы же в это время готовьтесь поднимать его вправо по ступенькам при помощи лестницы и подкормки. Слоненок вернется сам, и вам нужно будет его провести вправо вверх. Там затушите горящий кактус (вы знаете, как это делать), и закончите эпизод.

**Эпизод 2**

Взяв лестницу над крышей домика, прикончите парнягу с молотком, и потом еще одного. Идите вперед, уничтожая быстро бегущих на вас пареньков, и, как только доберетесь до уступа, быстро сигайте на него, прыгайте вправо, чтобы взять крюк, и потом заводите вправо слоненка. Теперь нужно провести его немного вправо, и там поднять вверх при помощи крюка и приманки. Перед этим сходите влево вверх и быстро возьмите там пару предметов, а также приобретите справа у подъема мышь. Подняв слоненка, упритесь в столбик хвостом и переведите слоненка влево. Теперь при помощи лесенки заведите его еще выше и, развернув, покажите мышь, чтобы он разбил камень. Теперь прикончите парня с молотом и быстро идите влево, где подвиньте вправо камень, чтобы он закрыл собой дыру. Прикончив еще одного паренька с молотком, пройдите влево до конца и поднимите слоненка вправо при помощи лестницы и крюка (не забудьте про приманку). Теперь идите вперед, отбиваясь от парней с сомбреро (следите за тем, чтобы слоник не ушел влево до конца!).

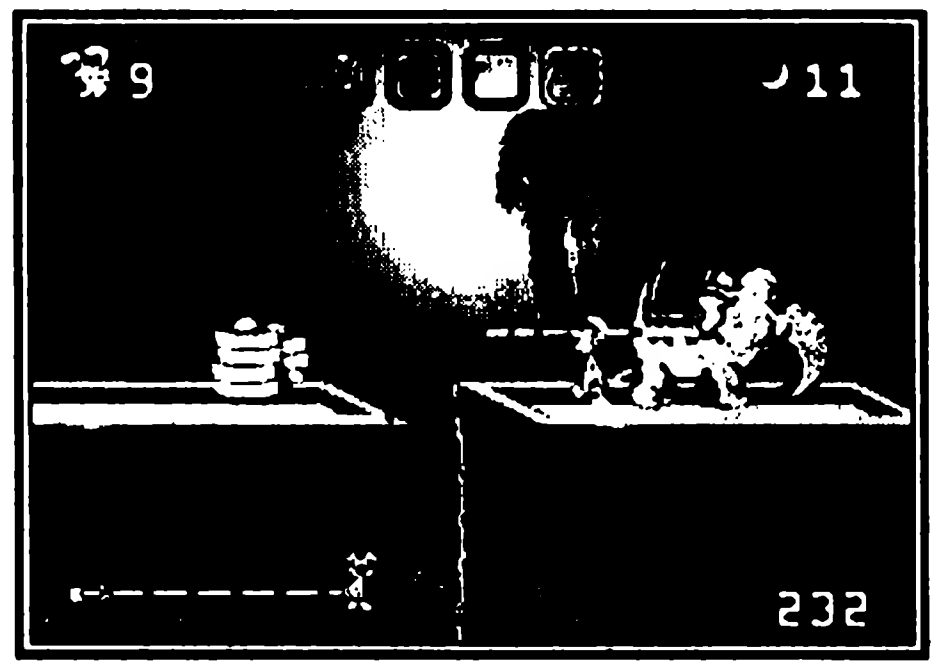



Когда доберетесь до тупика, заставьте слоненка разбить камень справа, и немного левее обвалится пол. Теперь осталось только слоненку спуститься в дыру и пройти вправо, и эпизод закончен.

**Эпизод 3**

Соберите здесь призы (крюк на крыше и пружина справа у первого домика), и при помощи крюка перетащите слоненка через стену. Для этого нужно подождать, пока

слоненок пойдет влево, положить приманку, и, обойдя домики по крыше, стать на стену и только дождавшись напарника, поднять его. На другой стороне разберитесь с солдатом и заберитесь на крышу первого домика. Здесь разберитесь с пареньком и его сомбреро, и потом затащите сюда слона при помощи крюка и приманки (приманку кладите сразу и туда, и туда). Затащив слона наверх, обгоните его и упритесь своим хвостом в столбик. Слоненок пройдет вправо и свалится вниз, на танк, вы в это время должны ударить по башне, чтобы она развернулась вправо и слон по дулу прошел туда же.




Пройдя вправо, прикончите там еще одного солдата, паренька, мчащегося на вас, и потом повторите комбинацию с крюком и танком. Пройдя вправо, придется еще раз повторить все это (наверху найдете еще одного парня с сомбреро, лучше прикончить его сначала), после чего эпизод будет окончен.

**Босс: Турист**

На сей раз не так все просто, но зато интересно. Вам нужно прыгать по балконам домика и, подпрыгивая вверх, на балконах второго этажа, бить иногда туриста, выглядывающего с балконов на третьем этаже. Все просто, но попрыгать вам для того, чтобы справиться с задачкой, придется изрядно. Подсказка: турист выглянет там, где в темноте видны глаза (это его глаза как раз и есть). Иногда турист может спуститься вниз и бросать в вас всяческие предметы, но проще забить его вверху.

Через какое-то время босс спустится совсем вниз и из простого туриста превратится в конквистадора на танке. Придется слезть туда же и бить теперь уже танк. Всего понадобится пять попаданий, чтобы уничтожить адскую машину.

**Босс: Искатель сокровищ**

И опять все то же самое, что мы уже видели дважды. Теперь и времени поменьше, и предметов вроде как на один больше, а все точно так же просто. Удачи!

*Автор описания Денис НЯНЕНКО*

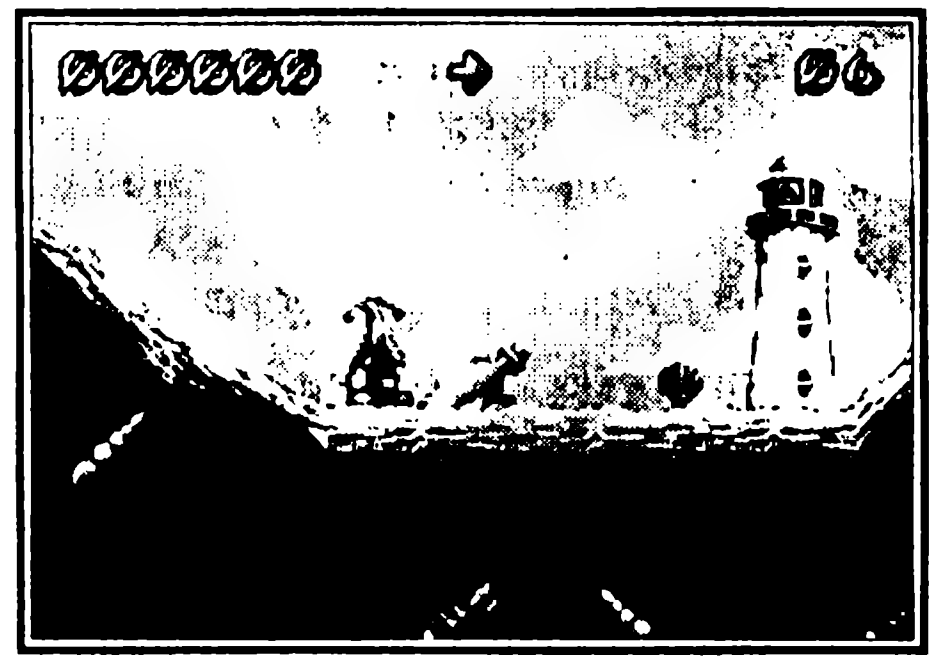
# PUGGSY

## ПАГГСИ

*Sega Enterprises ● Количество игроков 1 ● Приключения*
*Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆*

***Паггси — это маленький инопланетянин, прибывший на планету, населенную зверьми, с дружественным визитом, а может, и просто потерпевший аварию в космосе и вынужденный совершить посадку на островок жизни в черном космосе. Но вот планета оказалась не вполне дружественной, и сразу по прибытию у крошечного, но весьма умного гуманоида украли его космический корабль. Паггси разобрался, что на планете его не особо ждут, но было уже поздно — космолет украден и лететь домой не на чем. Что же делать, нужно изымать у зверушек похищенный ими аппарат, а заодно проучить всех недружелюбно настроенных аборигенов, в особенности их правителя Хитролиса, по чьему приказу и было совершено воровство.***

Игрушка представляет из себя весьма простенькую на первый взгляд аркаду, которая постепенно раскрывает, как говорится, перед нами свои карты. И вот уже оказывается, что не такая уж она и простая, как показалось сначала, и уровней в ней не десять-двадцать, как обычно бывает, а более пятидесяти...В общем, придется нам попотеть, чтобы осилить все это!



## Управление

Start – загрузка, пауза
Кнопка A – использование пистолета
Кнопка B – подобрать/бросить/использовать предмет
Кнопка C – прыжок

## Меню и загрузка

Начнем с самого простого – нажмите несколько раз кнопку Start, чтобы пролистать три заставки и попасть на главную страницу, где видим три надписи:

**Start** – вход в игру, начало нового приключения
**Option** – выбор конфигураций игры, ввод пароля
**Junior** – тренировочная игра

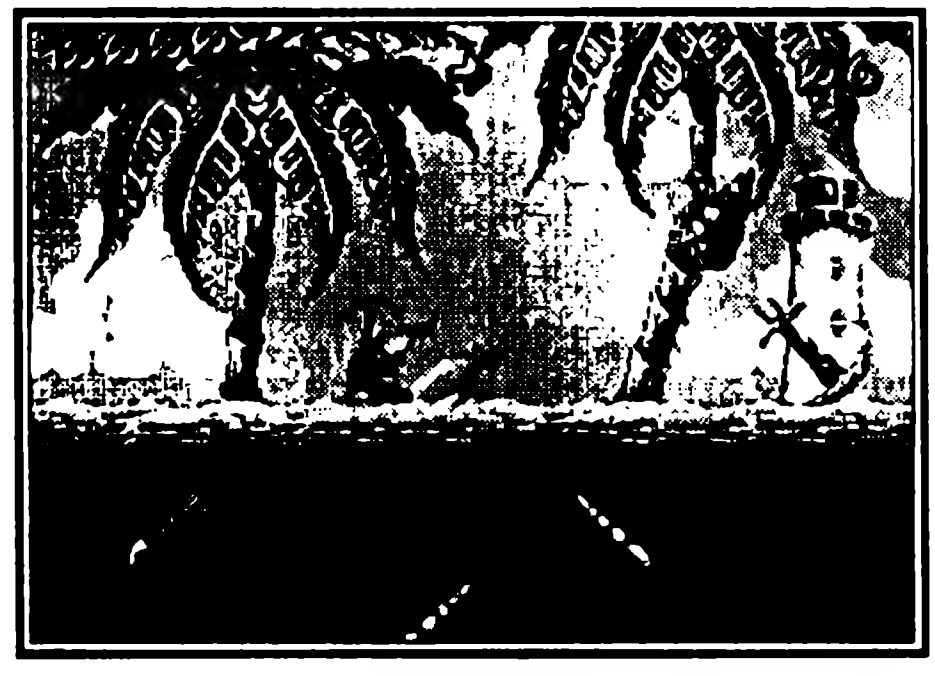
С последней надписью никаких проблем не будет, так как ввод в ней данных полностью идентичен тому, как они водятся в первом блоке. Сначала разберем вторую надпись – опции. При загрузке в окно опций на вашем экране появятся три горизонтальные надписи:

**Control** – позволяет по вашему усмотрению (а вернее, из пяти вариантов) конфигурировать кнопки управления

**Lives** – назначение количества жизней, которое можно задавать в интервале от трех до семи жизней. Меньше трех не получится, так же, как и больше семи.

**Password** – ввод пароля. Зайти в это окно можно, нажав любую кнопку. В окне расположены два столбика цифр, которые нужно ввести с панельки внизу. Выход отсюда осуществляется нажатием на кнопку Start.

Зайдя в окно Start, вы начнете новую игру. С самого начала вам доступен всего лишь один уровень, куда мы для начала и отправимся. На карте кнопкой C осуществляется выход в окно, где можно посмотреть всех боссов игры (их всего пять), этой же кнопкой осуществляется выход отсюда. Над картой показаны два увеличительных стекла. Левое из них отображает уменьшенное изображение карты той местности, где вы сейчас находитесь, правое – увеличенное изображение, там же можно наблюдать коды в узловых моментах.

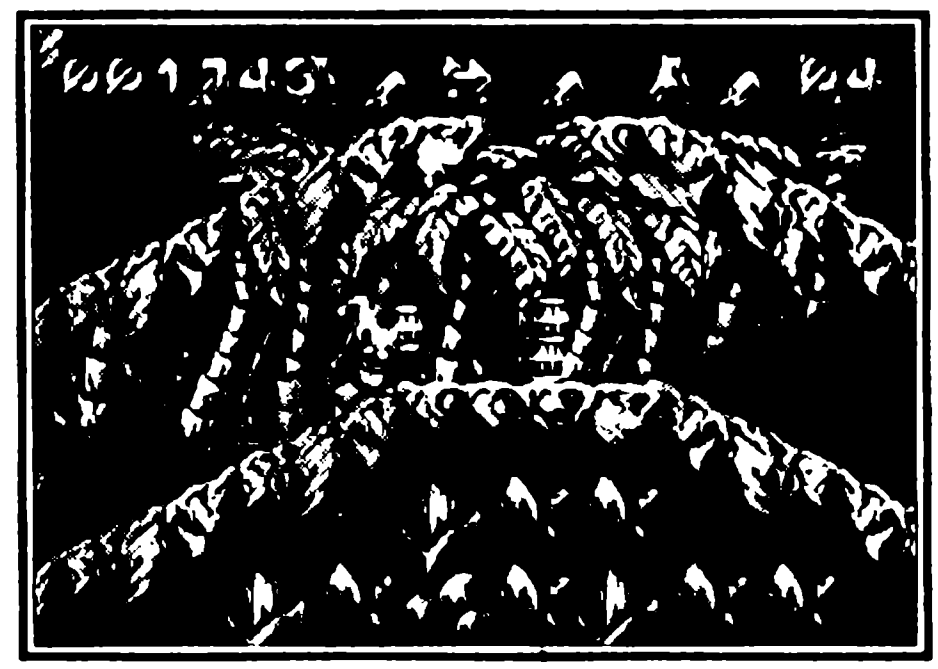


В игре на экране отображаются следующие сведения. В верхнем левом углу показаны ваши очки, набранные за то время, что вы играете, чуть правее них изображена стрелка, показывающая направление нужного движения, то есть это своего рода подсказка. Во время паузы на ее месте будут две параллельные палочки, и нажав три кнопки одновременно, вы совершите выход в карту. И, наконец, в правом верхнем углу показано количество жизней, вам принадлежащих.

## Полное прохождение

1. Это своего рода ознакомительный уровень, ничего, кроме как идти вперед, здесь от вас не требуется. Можете попробовать подобрать ракушку, которая лежит на земле, чтобы потренироваться в метании – это пригодится вам в дальнейшем, так как в том случае, если у вас нет другого оружия (пистолета), врагов можно уничтожать всяческими предметами, обильно валяющимися повсюду. В конце комнаты зайдите в плиту, изображающую кота (это Хитролис, главный босс и одновременно глава планеты). На карте, куда вы снова попадете после подсчета очков, переставьте значок, изображающий Паггси в левом увеличительном стекле, на следующий уровень, иначе при нажатии кнопки Start вы снова отправитесь в первый уровень.

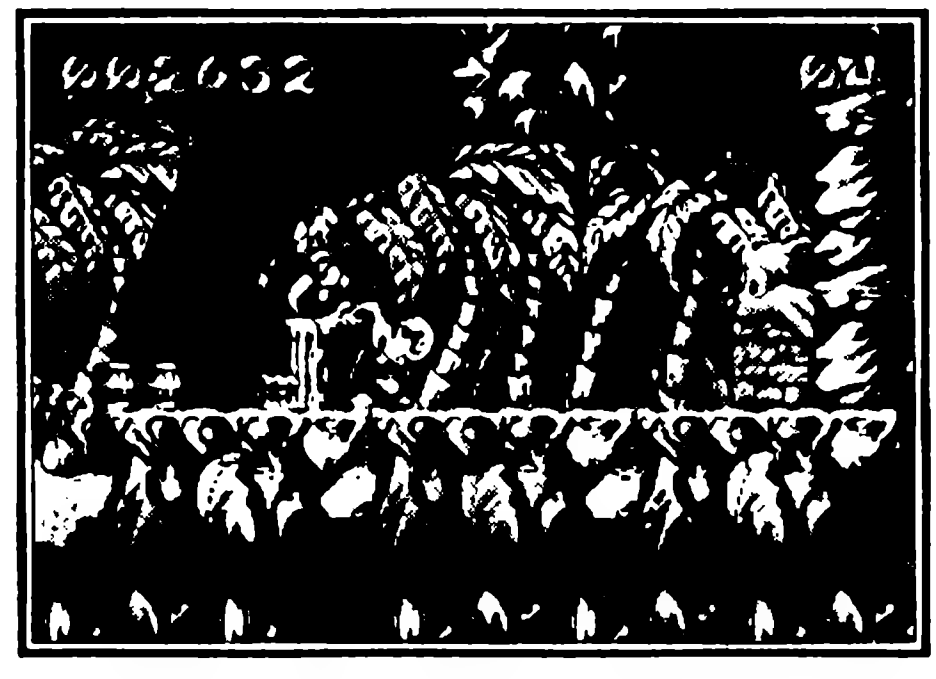
2. Возле входа в уровень подберите пистолет с помощью кнопки B и пройдите немного вперед, пока не встретите первых врагов – ракушек и крабов. Нажимая кнопку A, вы сможете всех их расстрелять и пройти дальше. Подойдите к скале, преграждающей путь, и прыгните на нее так, чтобы пистолетом



ухватиться за выступ вверху. Теперь, не нажимая пока кнопки ВПЕРЕД, начинаем в такт раскачиваниям Паггси нажимать кнопку прыжка, в результате чего герой начинает все выше и выше подлетать. Достигнув желаемой высоты полета, переместитесь вперед и завершите уровень так же, как и предыдущий, зайдя в камень с изображением Хитролиса.

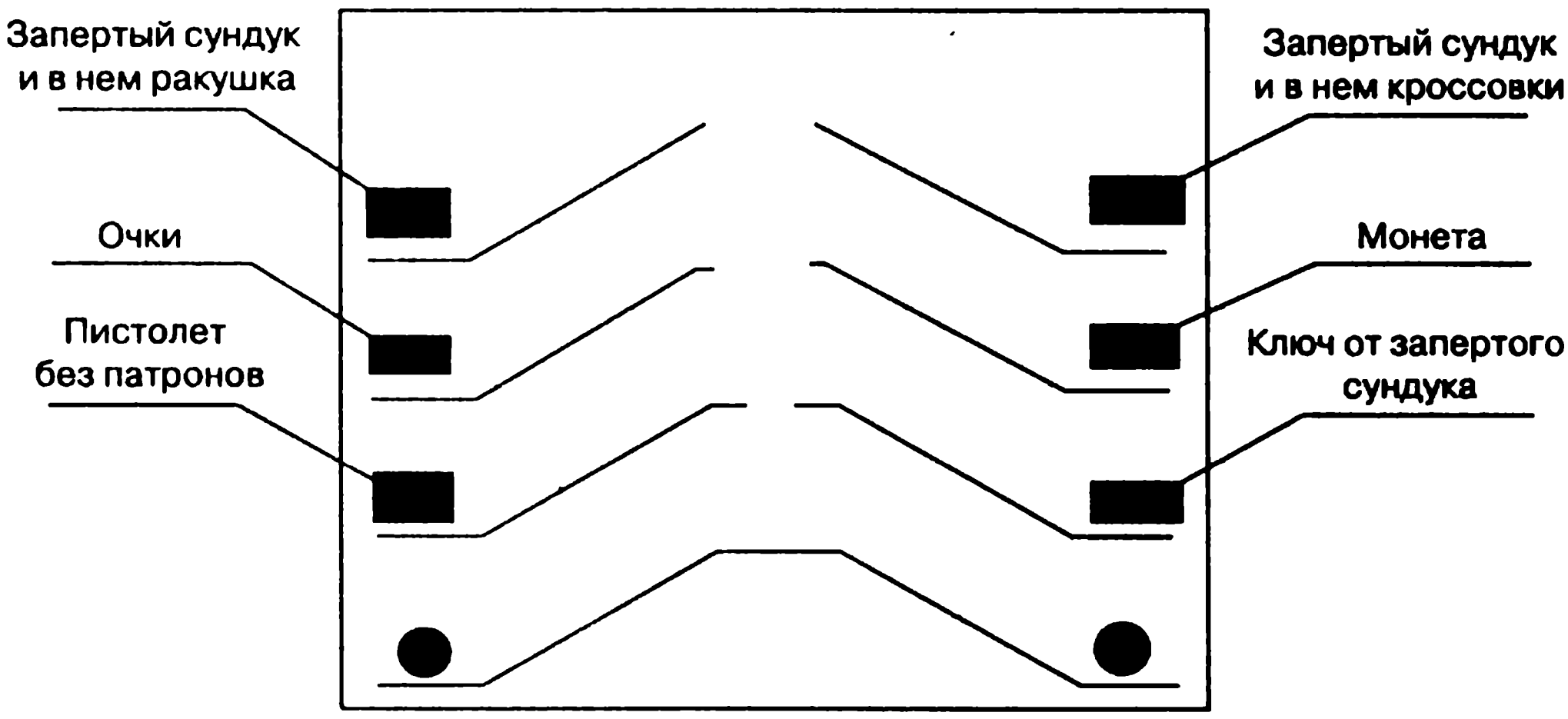
3. Сразу же после загрузки подберите справа один бочонок и несите его туда, куда показывает стрелка вверху. Подойдите к скале, преградившей путь, и поставьте бочонок у ее подножия, после чего взберитесь по нему наверх. Идите вперед и, если хотите поупражняться в открывании сундуков, подберите ключик, лежащий на земле. Донесите его до сундука и возле него нажмите кнопку B, чтобы открыть сундук. Оттуда выскочит монета с выгравированным на ней черепом. Теперь вы можете подобрать либо ее, либо ракушку, лежащую рядом, и с их помощью задействовать рычаг слева. Учтите, что, если вы откроете дверь с помощью ракушки, то получите за это двести очков, если с помощью монеты – девятьсот. В результате заграждение, сделавшее путь к выходу недоступным, уберется, и вы завершите уровень.

4. Для начала слева от того места, где появились, возьмите один бочонок и поднесите его к тому месту, где с его помощью можно залезть на платформу вверху. Подберите там пистолет и убейте чайку, потом оставьте там пистолет и ступайте снова вниз за бочонком. Взяв его, заберитесь на ту же платформу и поставьте бочонок в нужном месте, потом подберите пистолет и с его помощью убейте звезду на платформе выше. Снова бросайте пистолет и бегите вниз за двумя бочонками, которые нужно будет построить наверху один на один, чтобы забраться на деревянные ворота, где лежит ключик от сундука. Но сначала убейте бегающую там чайку, иначе она убьет вас. Да, кстати, патроны расходуйте чрезвычайно строго: игра построена так, что на одного врага приходится только один патрон, и когда они кончатся, вы не сможете никого убить... Добравшись до ключа, сбросьте пистолет вниз вправо, потом подберите ключ и прыгайте вслед за пистолетом. Внизу, приземлившись, положите где-нибудь ключ и вновь завладейте пистолетом, чтобы расстрелять врагов: слева во впадине – рака, ползающего по земле, справа – чайка над пропастью и кот на противоположной стороне. Теперь у вас два выхода – пойти сразу в эпизод номер шесть, либо посетить по пути пятый. Для этого проделайте следующие действия. Разбежавшись, перебросьте на противоположную сторону сначала пистолет, а потом ключик от сундука. Затем подберите валя-

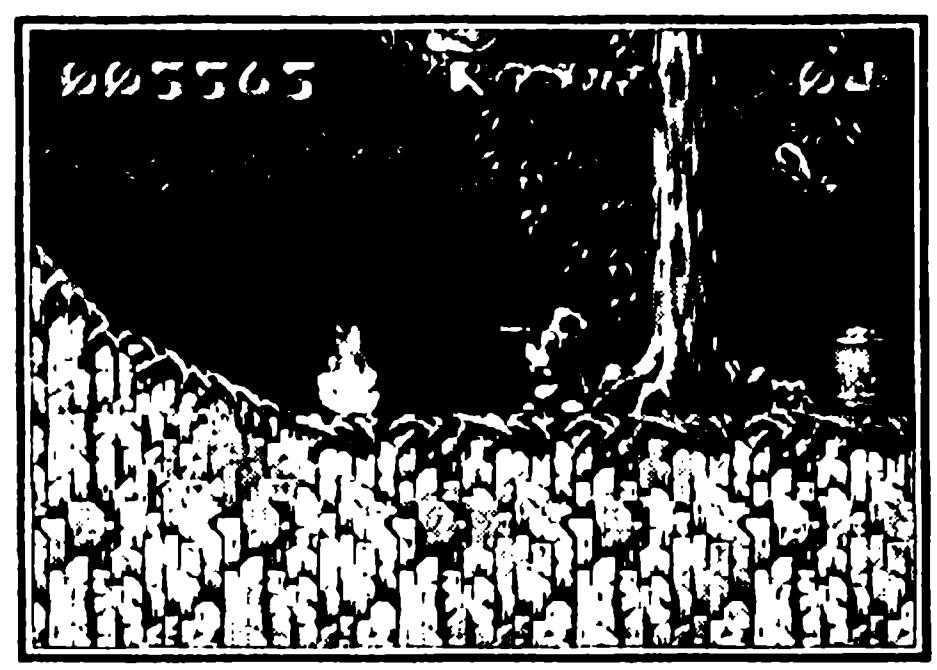


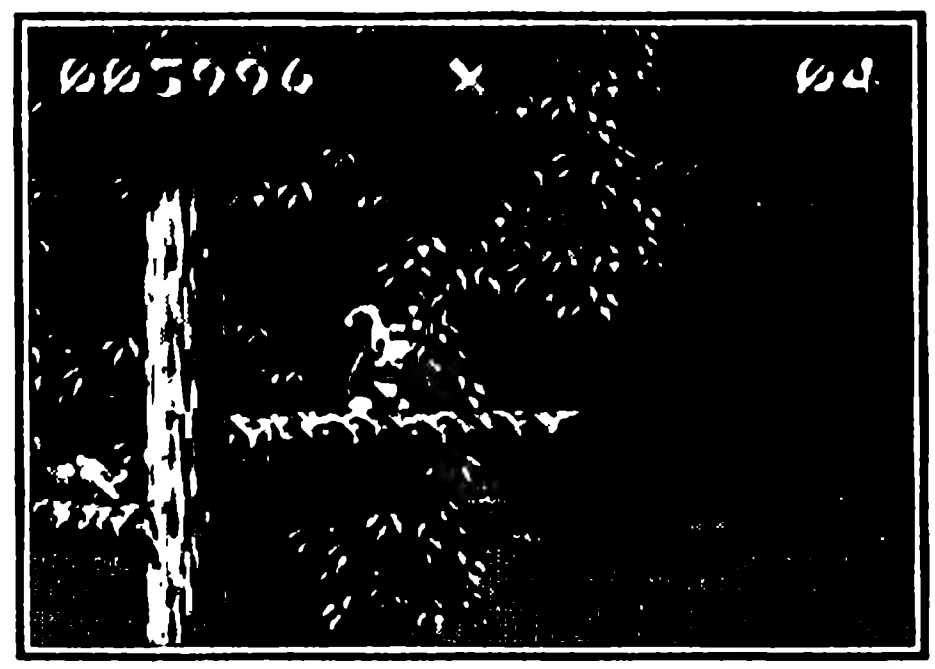
ющийся рядом крюк и с его помощью перепрыгнете на противоположную сторону. Там положите крюк, возьмите ключик, если он уже сам не открыл сундук, и заберите монету, после чего можете просто выбросить ее, так как нужные очки за нее вы уже получили. Теперь снова подберите пистолет и с ним сиганите в пропасть, прижимаясь к левой стене провала. Если все получится так, как надо (а получается это, чаще всего, не с первого раза), вы уцепитесь пистолетом за выступ слева и запрыгнете наверх. Там убейте рака и спуститесь вниз по скату, где, убив еще одного рака, поднявшись по ступенькам и убив кота, вы найдете выход в пятый уровень. Прежде чем войти в дверь, подберите кружку – она даст вам несколько сот очков. Если же на уступ вы не попадете и свалитесь прямо на дно пропасти, то вам останется только убить кота и пройти дальше, желательно с монетой, которая там валяется (дополнительные девятьсот очков).

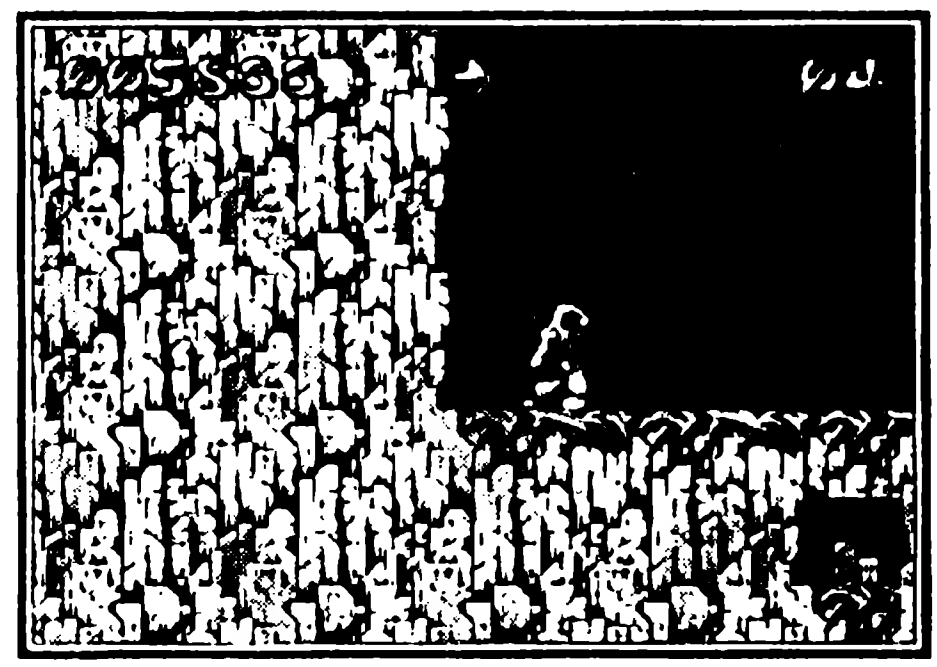
5. Это призовой этап, на котором вы сможете взять несколько призов, запертых в сундуках. Для того, чтобы до них добраться, нужно по бочонкам залезть на второй этаж, там подпрыгнуть и схватить ключик, лежащий вверху на доске, а уже с его помощью пробраться дальше и открыть какой-либо из сундуков. Но, выйдя из уровня, у вас не будет другой дороги, иначе как через четвертый уровень... прискорбно, но придется снова проходить уровень. Ниже приведено схематическое изображение расположения сундуков и того, что в них находится.




Кругами на карте изображены вход и выход, соответственно.







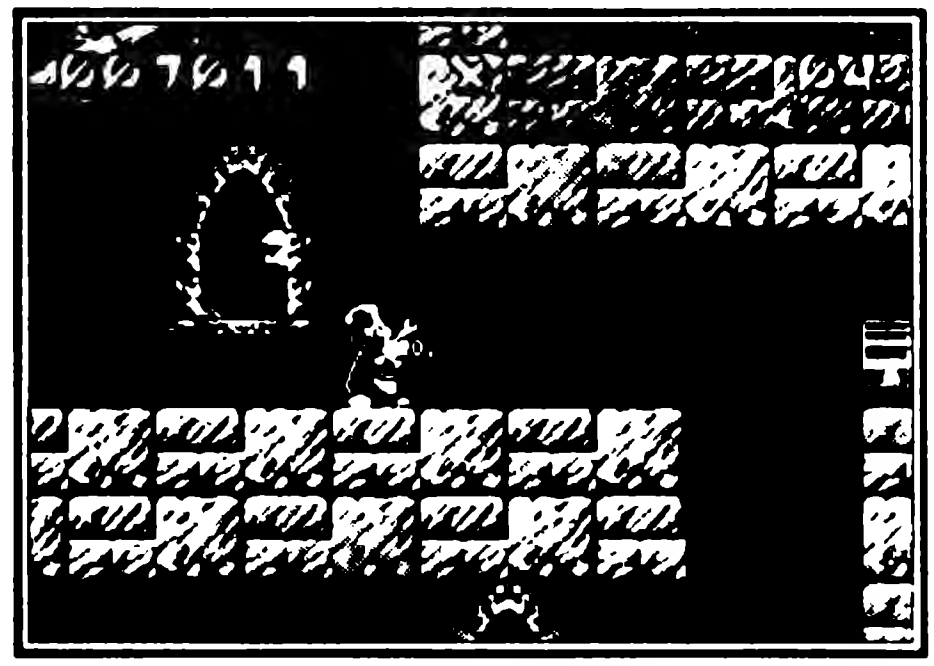
6. Для прохождения следующего уровня рекомендую следующую схему в том случае, если вы хотите взять дополнительную жизнь. Если нет – разговор особый, сказано будет попозже. Появившись, подберите лежащий слева от вас сундучок и ступайте влево, под настил. Перепрыгните морскую звезду и поднимитесь на гору, потом спуститесь по ее левому склону и перепрыгните еще одну звезду. Здесь залезьте на уступ с помощью сундучка, который у вас в руках, и подберите ключ с красным кристаллом в ручке. Теперь ступайте снова на гору и с ее вершины запрыгните сначала на деревянный настил, а с него – на пригорок справа. Идите вперед, избегая встречи с чайками, и в конце дороги вы найдете сундук, в котором лежит спичка. Вернитесь назад, туда, где на противоположной стороне стоит пушка. Запрыгните на пригорок к ней и зажгите фитиль. Пушка выстрелит и пробьет потолок вверху, откуда высыпятся бочонки. Залезьте по ним наверх и на земле подберите щит, после чего примените его (кнопка A) и, став неуязвимым, ступайте вправо, где в конце комнаты подберите на место щита сердечко. Теперь с ним вернитесь в самое начало уровня и положите его возле пенька. Пройдите к помосту и с помощью бочонков заберитесь на самый верх, где лежит камень. Возьмите его и положите на пенек – преграда откроется, и вы, подобрав сердечко, завершите уровень. С этого можно было и начать уровень, но тогда бы вы закончили его максимум с монетой.

7. Это поединок с первым боссом – попугаем, который вырядился флибустьером и хочет вас убить. Отличительной особенностью этого уровня является то, что у вас не одна попытка быть ударенным врагом, а несколько, то есть целая шкала, точно такая же, как и у вашего противника. Бороться с ним несложно. Он пытается поразить вас при помощи своего пистолета, у вас же одна возможность навредить ему – попасть в нахала рыбой, которая валяется на палубе корабля. Для этого сначала перепрыгните выстрел пирата, потом сразу же подойдите к рыбе и, если корабль наклонен в сторону пирата, нажмите кнопку B – рыба полетит прямо по назначению. Сделав два выстрела, пират перепрыгнет на про-

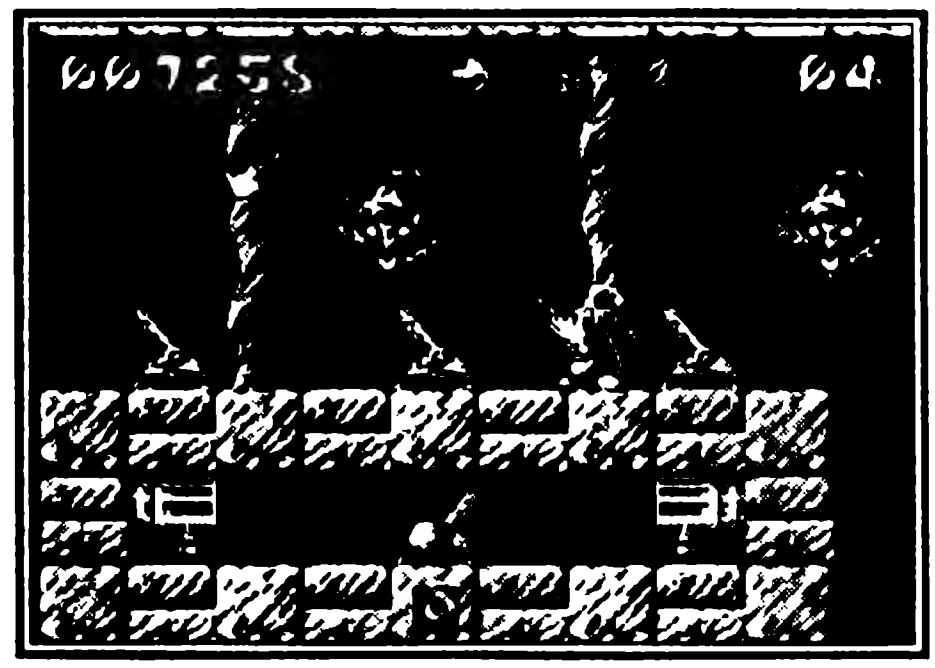
тивоположную сторону корабля, и вы, соответственно, также поменяйте свое местонахождение.

8. В этом уровне также два выхода: один ведет в уровень девять, а другой – в десятый. В девятом уровне нам снова представится возможность взять жизнь, поэтому опишу обе этих комнаты. Итак, сначала нам в любом случае нужно идти вправо. Зайдите в первый домик и возьмите спрятанный там под потолком пистолет, с помощью которого первым делом застрелите муху, летающую над домами, а потом, пройдя вперед, улитку, которая ползает по мосту. Пройдите еще дальше и, перебравшись через дом застрелите улитку здесь. Потом идите вправо дальше и нажмите на рычаг, расположенный там, до тех пор, пока пистолет, находящийся наверху, не свалится оттуда. Теперь у вас уже два пути: с дома залезть на дерево и взобраться на его вершину, где взять ножик, с помощью которого можно обрушить мостик, по которому мы проходили. Там открывается дорога в уровень девять, и сначала мы пройдем этим путем.

9. Это дополнительный уровень, в котором нам дается возможность заработать жизнь. Только вот чтобы сделать это, потребуется большое количество времени. Заберитесь сначала на вершину дерева, и с него, взяв с собой одно яблоко, переправьтесь на противоположную сторону с помощью перевозного вертолета. Таким образом, перетащите туда как можно большее число яблок, чтобы построить там пирамиду, и по ней, взяв пистолет, взобраться на ветку, где лежит жизнь.

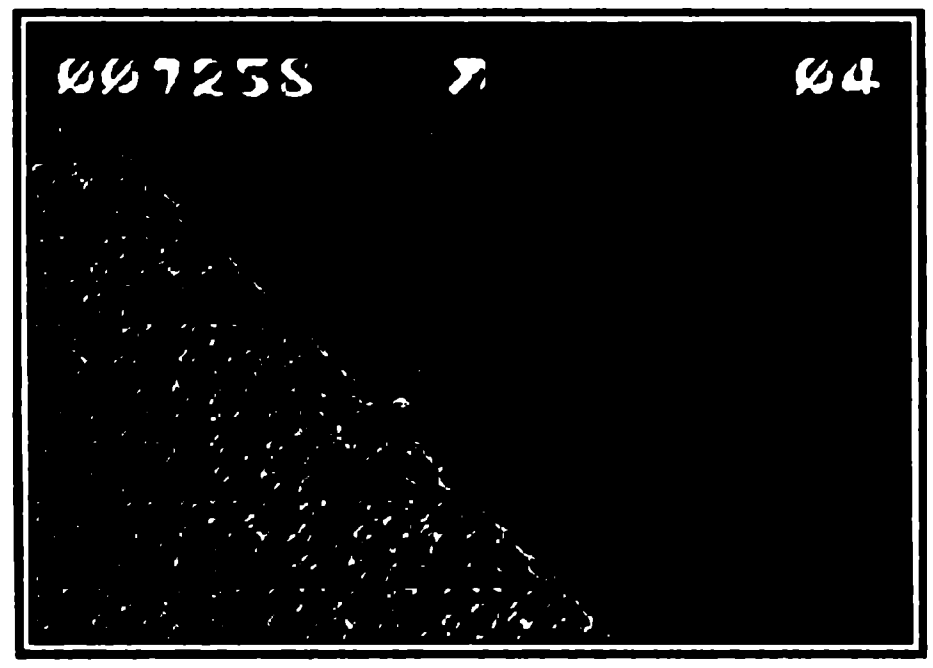


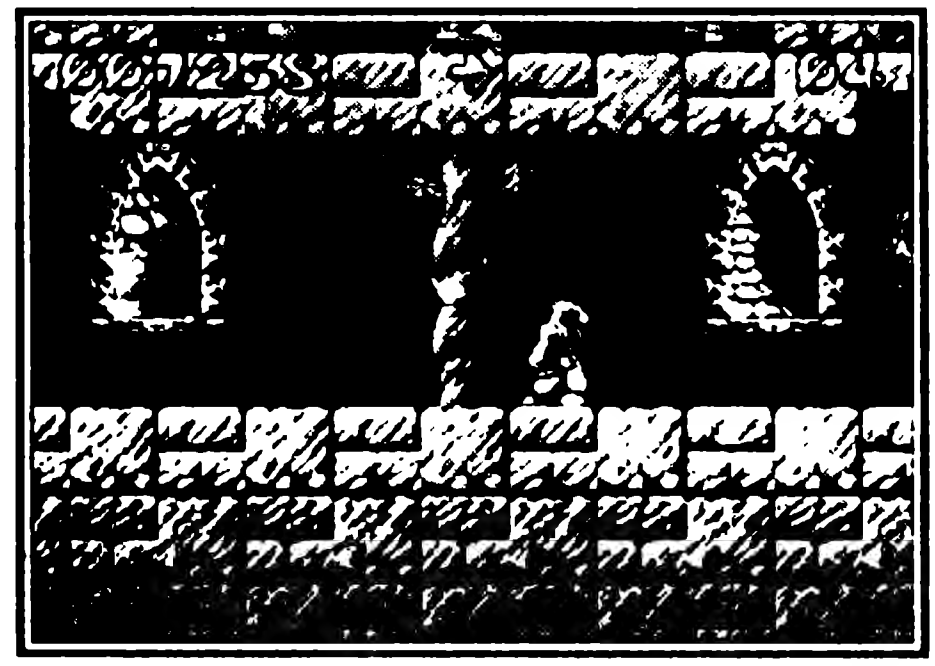
10. Начнем с конца восьмого уровня. Спустив сверху водяной пистолет, бросьте тот, что у вас в руках, и зайдите в домик, что стоит рядом. Там, под потолком, спрятан футляр с очками. Возьмите его и, нажав кнопку A, наденьте очки – они дают вам дополнительную энергию. Футляр бросьте и вернитесь за водяным пистолетом, после чего идите в начало уровня и потушите первые три огня, что находятся слева. Вода в пистолете кончилась, и нам нужно вернуться за ней в конец уровня, туда, где стоит водонапорная колонка. Нажатием кнопки B заправьте пистолет и затушите последний огонек. Теперь возьмите



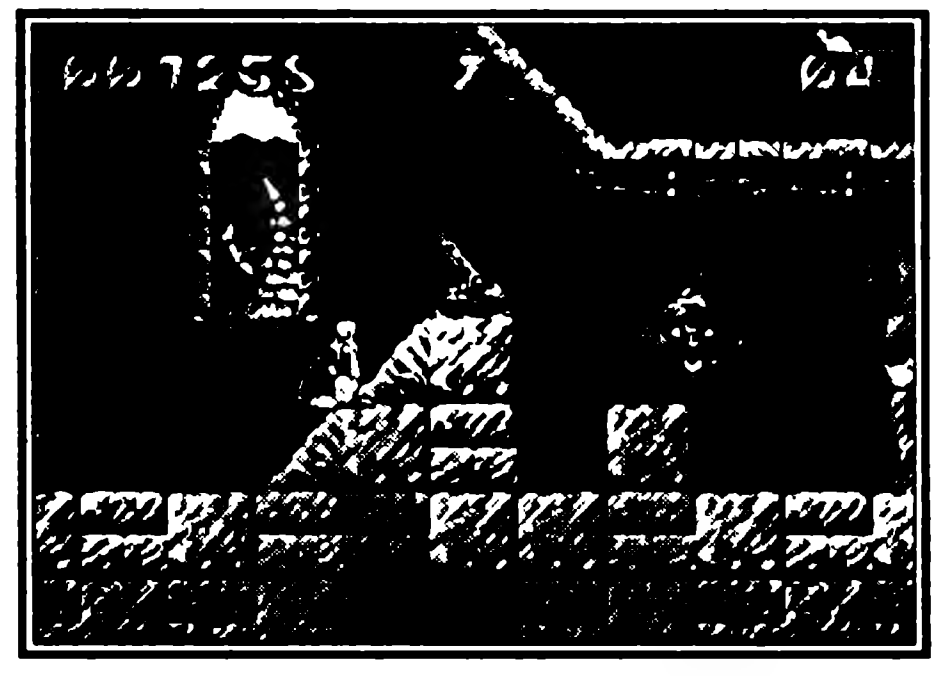
возле третьего домика табуретку и тащите ее за огни. Поставьте там под высокую стену и идите за второй. Составив, таким образом, пирамиду, заберитесь наверх и закончите уровень.

11. Начав уровень, перепрыгните на ветку и, взяв там пистолет, убейте муху. Учтите, что из положения стоя по ней попасть невозможно, поэтому нужно немного подпрыгнуть. С пистолетом вернитесь на скалу и рычагом откройте провал внизу, чтобы ключ, лежащий в нише, упал вниз. Теперь слезайте вниз и убейте там медведей, бродящих по первому этажу на всем его протяжении, после чего оставьте пистолет возле кирпичного уступа и вернитесь назад. Нажав рычаг между двумя домами, вы включите вентилятор, который выбросит наружу из пещеры ключик. Подберите его, вернитесь к кирпичной кладке и откройте ключом дверь. Теперь возьмите пистолет и убейте медведя внутри комнаты, после чего прогуляйтесь обратно по ветвям деревьев, чтобы взять топор. Медведя, охраняющего это оружие, можете убить с помощью пистолета, спрятанного в большом доме слева (справа от второго рычага). С топором наперевес снова заберитесь в комнату наверху и пройдите по скату наверх, где, подняв топор и нажав кнопку B, вы разрубите доску, что отпустит ядро. Оно скатится и проломит пол, в результате чего механизм, поднимающий дверь внизу, сработает. Идите вниз, прихватив с собой какой-нибудь предмет.



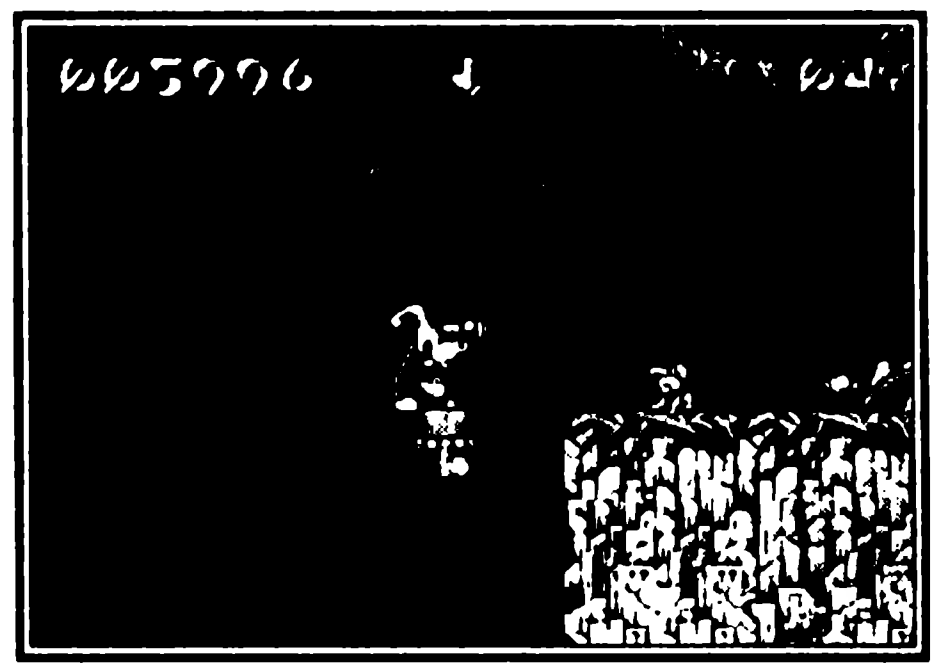


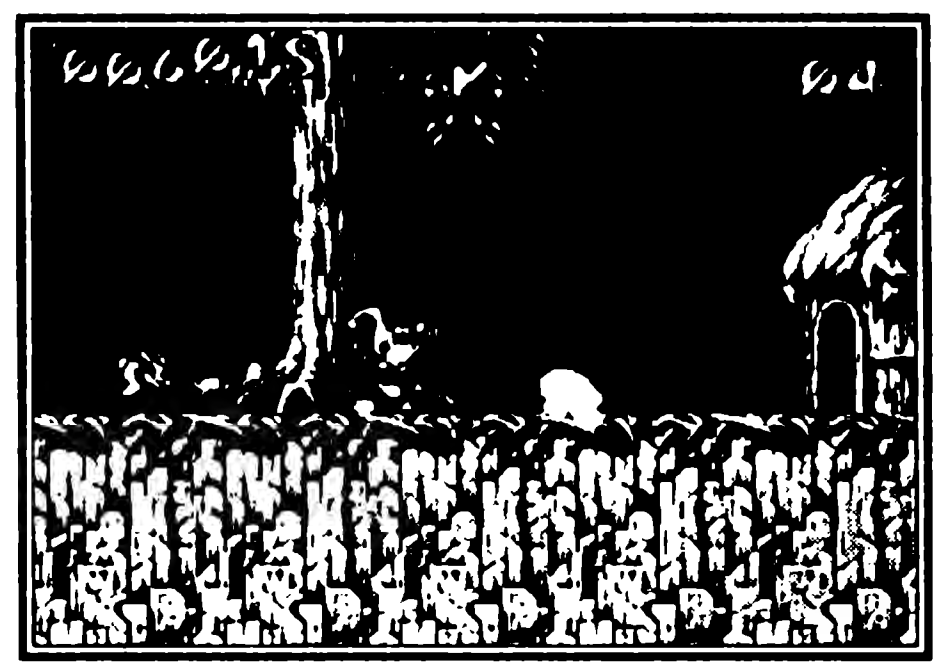
12. В этом уровне также есть два выхода, причем второй из них ведет сразу в восемнадцатый уровень. Сначала проследуем первым путем, который ведет в восемнадцатый уровень, потом же проследим, как можно попасть в уровень тринадцать. Кстати, для чего все это делается, то есть для чего описываются все уровни, а не только кратчайшее прохождение игры. В финале, когда мы убьем последнего босса, если все уровни пройдены, нам покажут финальную заставку, если же этого сделано не будет, то, фактически, и игра не будет пройдена. Поэтому постарайтесь идти труднейшим, то есть наиболее полным путем.

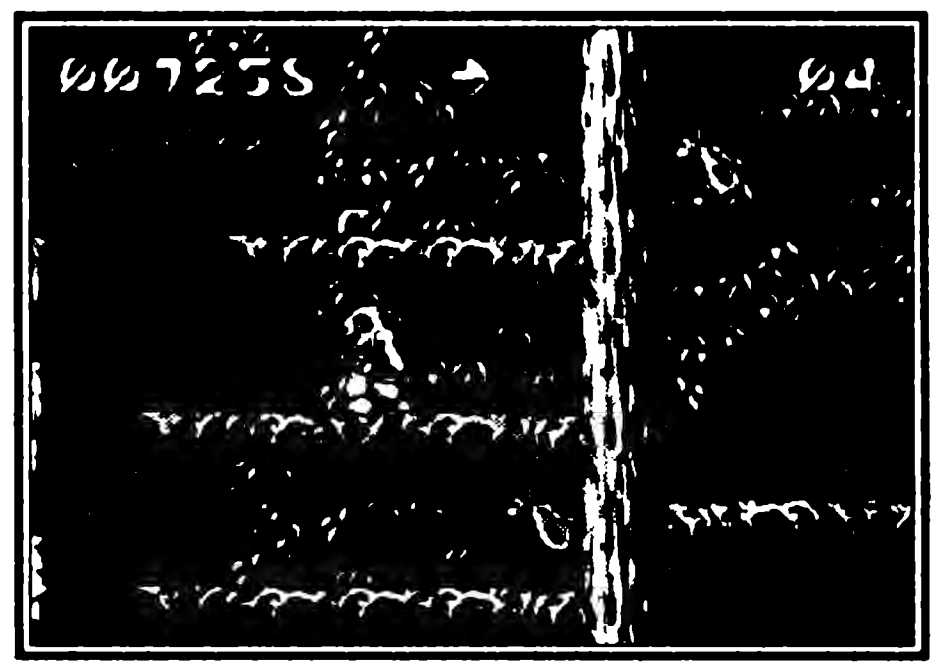


Для начала сходите наверх, чтобы взять там гирю. Для этого нужно пройти сразу пос-

ле загрузки налево, запрыгнуть на второй этаж и, обойдя двух стражников, забрать гирю, которая лежит в дальнем углу. С гирей возвращаемся назад и идем по нижнему этажу, избегая встречи со шлемами. Гиря поможет нам спуститься мимо вентилятора вниз. Подойдите к яме и сбросьте туда один из шариков, лежащих рядом, прыгните на него и с него уже попадите на противоположный берег. Там дождитесь кота и перепрыгните его. Теперь снова спрыгните вниз, пройдите вперед и с помощью пистолета, который лежит на полу в комнате, расстреляйте двух привидений. Если хотите сразу же перейти в восемнадцатый уровень, пройдите еще вперед, убейте мышь с топором и завершите уровень. В другом случае подойдите к синей штуке, лежащей во впадине на полу, возьмите ее (это надувной шарик) и поднесите к вентилятору, который только что прошли. Отпустите ее так, чтобы она летала по вертикали возле уступа, на котором бродят два кота. Вернитесь за пистолетом и потом, подпрыгивая на шарике, убейте кота, у которого в руках находится синий ключ. Тогда второй кот столкнет ключ вниз, а вы тем временем (кот будет толкать ключ около двух минут) отнесите шарик вправо, где есть ямка в полу. Подойдите к ней, перепрыгните на противоположную сторону и поверните рычаг. Он уберет один из камней в яме. Запрыгните внутрь ямы, станьте на то место, где был камень (в левом углу), спиной к стене и опустите шарик. Теперь вылезайте и идите за ключом. С ним вернитесь в яму и опустите ключ на шарик, чтобы он оказался сверху. Теперь опустите кнопкой ВНИЗ руки и ухватитесь за шарик. Ключ должен оставаться вверху над шариком, когда вы нажмете кнопку А. Надув шарик, Паггси полетит вверх, увлекая за собой ключик. Взлетите в самый верх и там, нажав кнопку ВПЕРЕД, сбросьте ключ, который откроет дверь. Теперь подлетите к выступу и спрыгните на него с помощью кнопки В. Выход прямо перед вами.

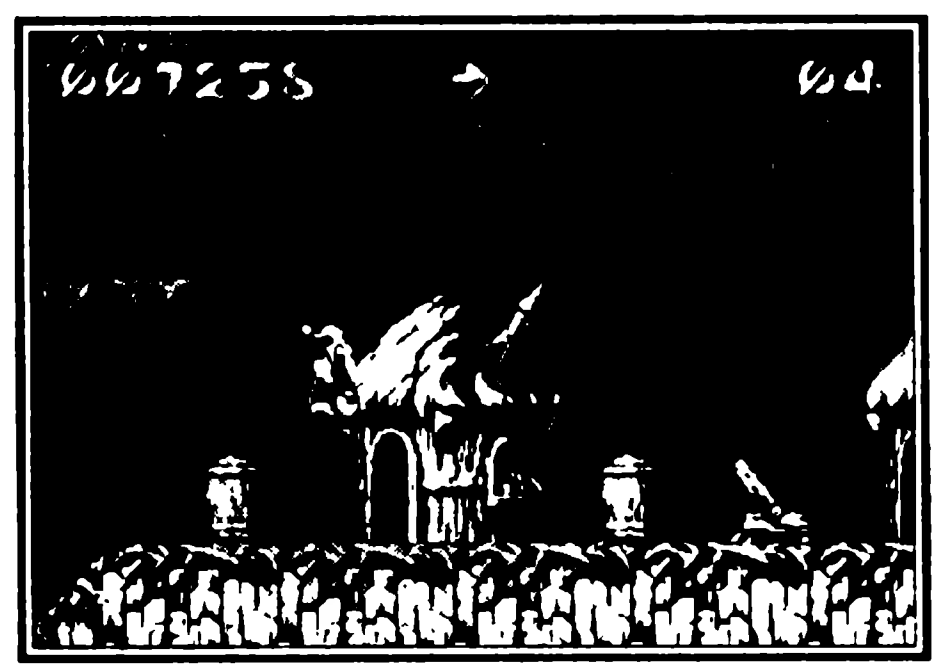






13. Да уж, такого трудного уровня я еще не припомню. И дело не во врагах – их здесь нет совсем, а в том, что вам придется решить труднейшую головоломку. Попав в комнату, пройдите немного вперед и перепрыгните на противоположную сторону об-

рыва, где подберите рацию. С ней вернитесь к тому месту, где установлены три рычага. Задействовав рацию, вы сможете увидеть всю головоломку, которая располагается под вами. Чтобы ее решить, нужно с помощью трех рычагов вверху перегнать три шарика в трех коридорах под вами так, чтобы они переставили три рычага там же. В общем, чтобы они смотрели вправо. Если это выполнено, берите рацию и скачите вправо и вниз, где оставьте ее на шестом рычаге. Теперь дверь там, где вы первоначально взяли рацию, свободна, и в нее можно зайти.



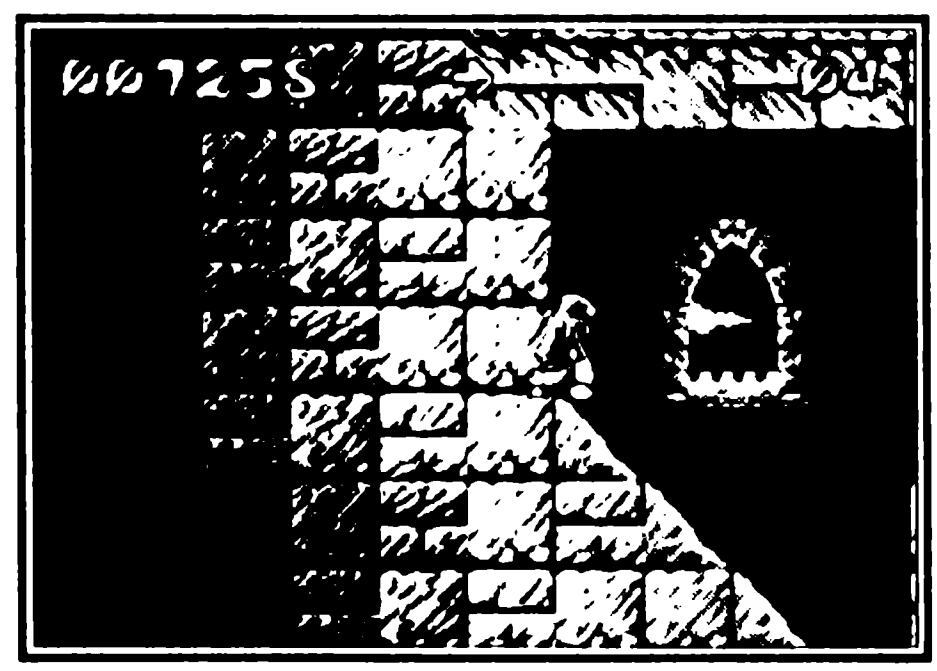
14. Мы попадаем внутрь маяка. На этом этапе также два выхода, один из них ведет сразу в уровень шестнадцать, а второй – в уровень номер пятнадцать. До первого не так уж трудно добраться, а вот чтобы найти второй, нужно будет сначала отыскать фонарик на вершине маяка, потом спуститься вниз и осмотреть с его помощью все вазы. При осмотре одной из них вы увидите особый рисунок в форме ракушки. Нужную ракушку можно найти в правой части маяка, если соорудить высокую башню из коробок с кроссовками. Установите ракушку на место, и в результате откроется шахта, на дне которой найдете выход в следующий уровень.

15. Это секретный уровень, он так и называется. Но, кроме букв и жизни, здесь больше ничего нет, поэтому вам сюда пока не обязательно заглядывать, лучше сделайте это позже. Это может пригодиться, когда у вас самих жизни будут на исходе.

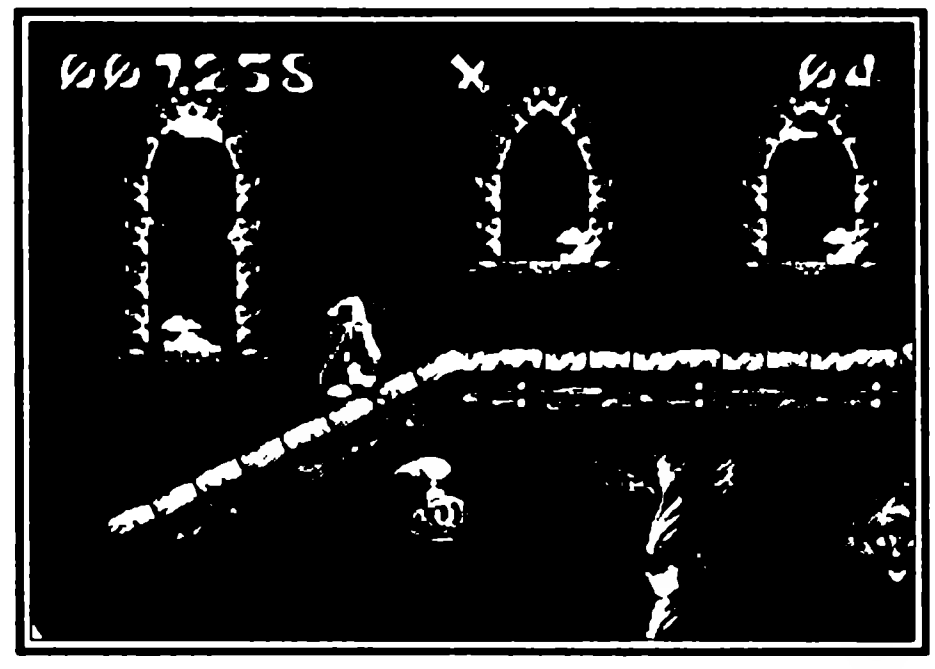
16. Снова мы на маяке, где на этот раз нам нужно будет зажечь огромную свечу, освещающую путь кораблям. Для начала почините огнемет, приделав к нему кусок трубы. Теперь нужно будет кинуть монетку в щель устройства возле выхода, зажечь маленькую свечу, а от нее уже большую. На этом уровень закончен, и мы переходим в следующий, уже поближе к морю.

17. Для начала вам необходимы кроссовки, но если здесь их взять не сможете, придется сходить куда-нибудь еще. Нужно карабкаться вверх по маленьким островкам, не взирая на потоки воды, несущиеся сверху и мешающие Паггси. На самом верху найдите окислившуюся и от этого позеленевшую монету, скормите ее такому же зеленому жи-

вотному, и в результате получите ключ, после чего вам останется всего лишь добраться до выхода. Вперед!



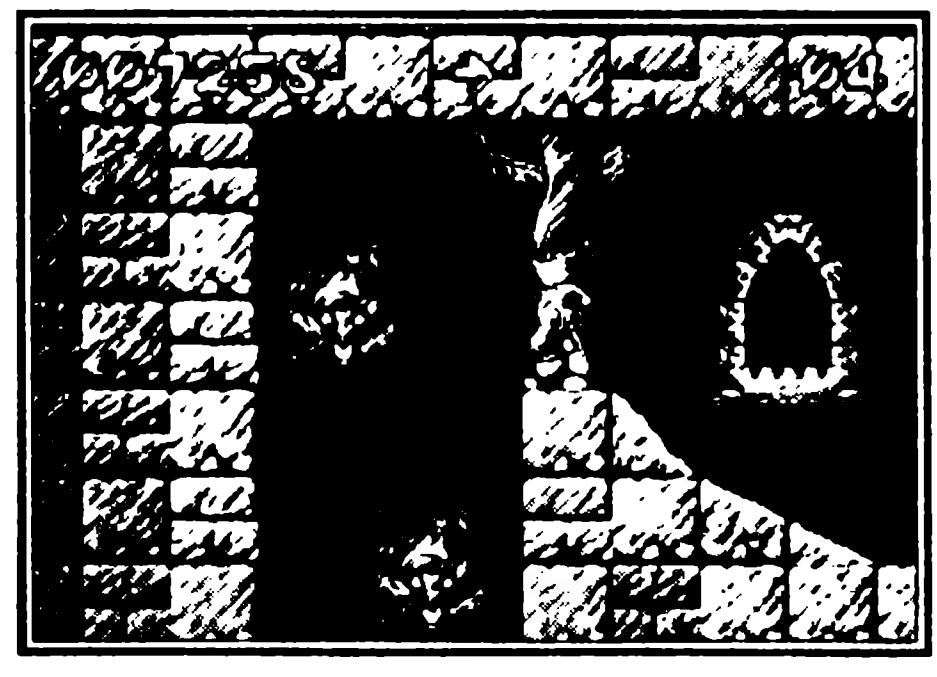
18. На этом уровне отыщите сложенные в кучу фермером зеленые яблоки и постройте из них пирамиду, чтобы забраться на уступ. Если это получится, то вы получите доступ на еще один секретный уровень, который будет иметь действие в космосе, а не на земле. Для его прохождения не пытайтесь трогать никакие посторонние предметы – это чревато смертью. Чтобы завершить удачно уровень, необходимо умело маневрировать между самыми разнообразными врагами с помощью кнопки С. Если вам надоела жизнь и терять больше нечего, можете попробовать приобрести бластер, и с его помощью распугивать врагов. Но само приобретение его связано с кучей проблем для вас.



19. В этом уровне сначала сходите вправо за ключиком, потом вернитесь и освободите внизу с его помощью кучу мячиков. Потом возьмите несколько мячиков и с их помощью переставьте рычаги вверху в последовательности первый-третий-четвертый-шестой. Тогда в закрытой комнате плиты станут так, что мячом, запущенным через пушку туда, будет передвинут рычаг. Теперь идите наверх и вправо – там откроется дверь.

20. Битва с боссом – лисой. На самом деле это не лис, а всего лишь трое маленьких лисят, которые напялили на себя костюм и пытаются вас напугать. Бороться с ними нетрудно, просто наступайте на кнопки в полу – это будет открывать дыры в потолке, через которые шарик попадет по животным. Несколько ударов, и лис побежден.

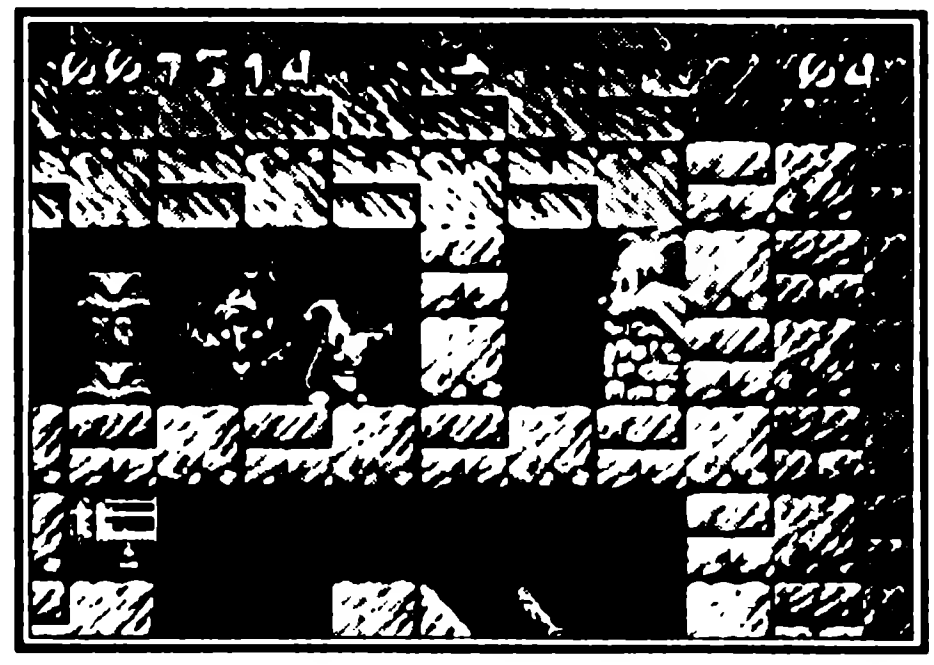
21. Это отчасти подводный уровень, который тоже имеет два выхода. Оба они расположены под водой. Идите в левый выход, и попадете в двадцать второй уровень, если пойдете в правый – попадете в двадцать шестой уровень.



22. Уровень разделен на несколько небольших прудов. Натолкайте в маленькую пещерку игрушечных утят, и в том пруде, где плавают батискафы, откроется дверь, через которую вам можно будет попасть в следующий эпизод-уровень.

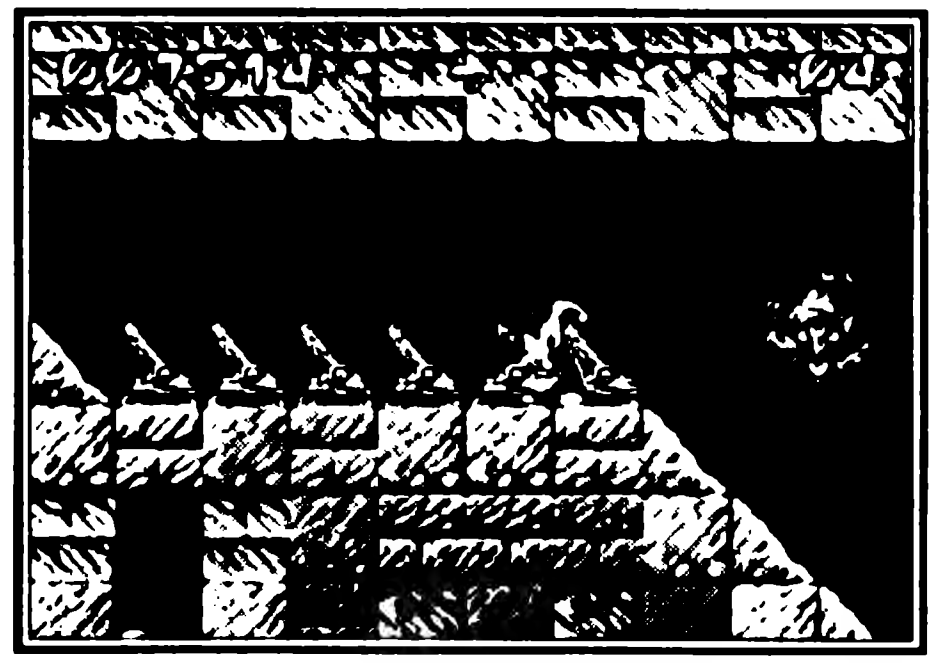
23. Мы попадаем в небольшой сельский домик. Для того, чтобы открылась дверь, нужно закинуть восемь монеток между двух столбов. Через огонь можно перебраться с помощью табуреток, а глаз, который вы найдете, необходимо забросить в тоннель.

24. Этот уровень связан с выполнением нескольких погрузочно-разгрузочных работ. Переключая рубильники, сделайте так, чтобы в каждую яму упало по мешку. После этого уровня придется сразиться с боссом, который на этот раз представлен в образе хомяка. Он будет защищать свое зерно, вам же нужно его победить, чтобы пройти дальше. С помощью рычагов вы сможете управлять специальными манипуляторами, которыми нужно ловить мешки, бросаемые грызуном. Поймав мешок, думается, вы сами догадаетесь, что нужно делать.

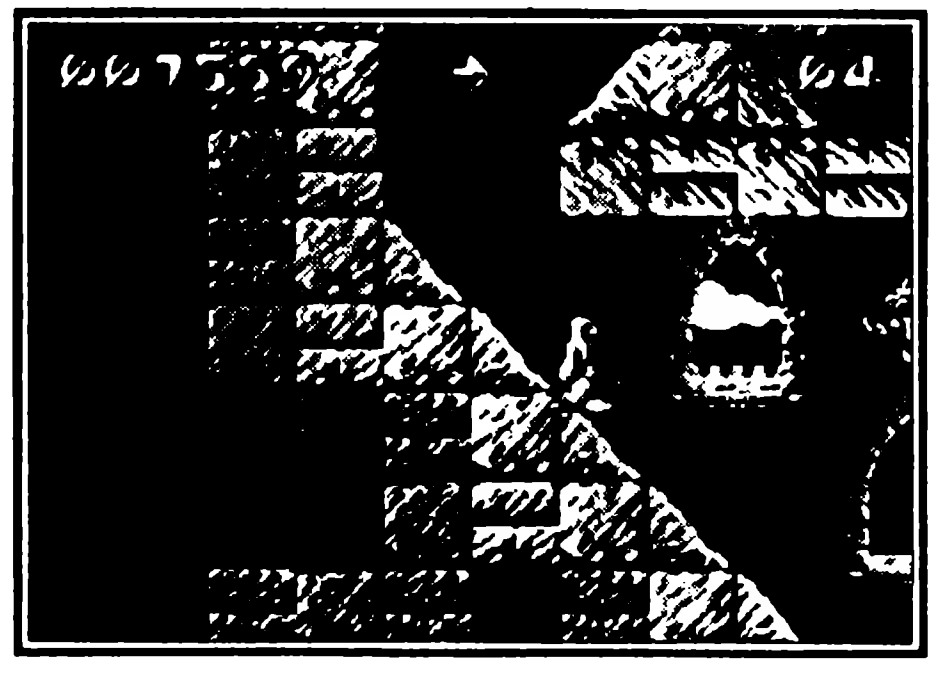


25. Попав в уровень, найдите первым делом факел, который теперь необходимо будет зажечь. Чтобы сделать это, нужно пропустить факел через огонь. Теперь, когда факел зажжен, с его помощью пережгите веревку. В результате вы получите ключик, а уж им и откроете выход к двери.

26. В этом уровне вам нужно будет из легких вещей, валяющихся повсюду, построить плавучий мост, чтобы по нему перебраться на противоположный берег водоема. Здесь поднимитесь как можно выше и найдите ножницы. Теперь, если пройтись с ними по дну водоема, то можно открыть секретную шахту, где находятся два ценных приза.

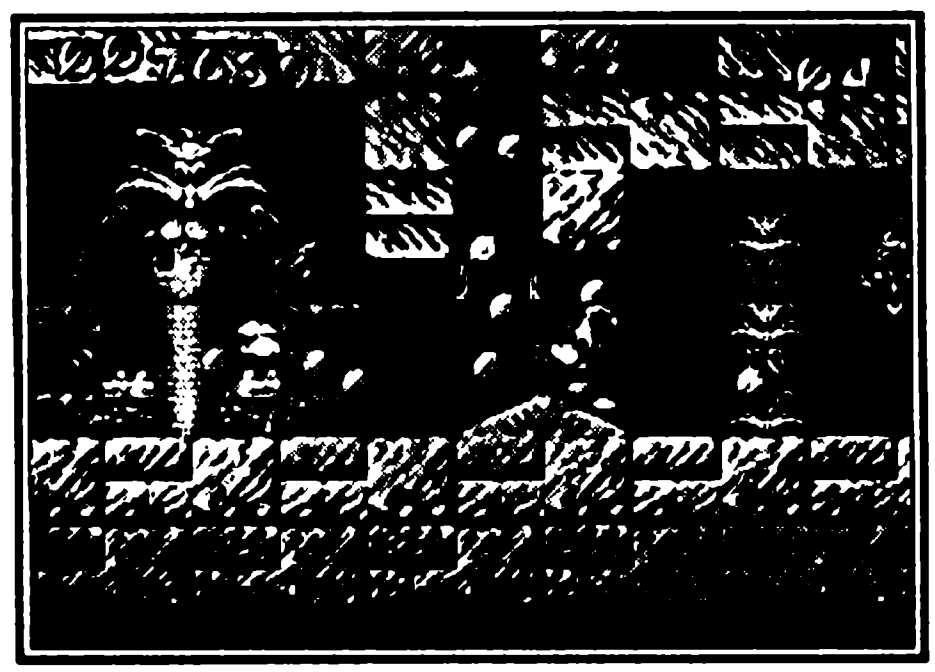


27. Мы попадаем в городок, жители которого относятся к инопланетянам почему-то очень недружелюбно. Поэтому старайтесь как можно реже с ними встречаться или разбирайтесь с ними с помощью подручных средств. Возьмите воздушный шарик и идите в подземный тоннель, по которому доберитесь в левую часть города. На шарике взлетите таким образом, чтобы открыть створки колодца. В образовавшуюся яму упадет стражник, по пути выронив ключ. Теперь вы весьма спокойно можете добраться до выхода в уровень номер двадцать девять. Чтобы попасть в скрытый уровень номер двадцать восемь, нужно бросить воздушный шарик под крышку колодца, расположенного в правой



части города. Пройдя по трубам, шарик превратится в монетку. Теперь подберите ее и так же запустите по трубам – в результате и откроется секретный выход.

28. Это своеобразная мини-игра. Нужно сбить как можно больше летающих фигурок с целью получения как можно большего количества очков.



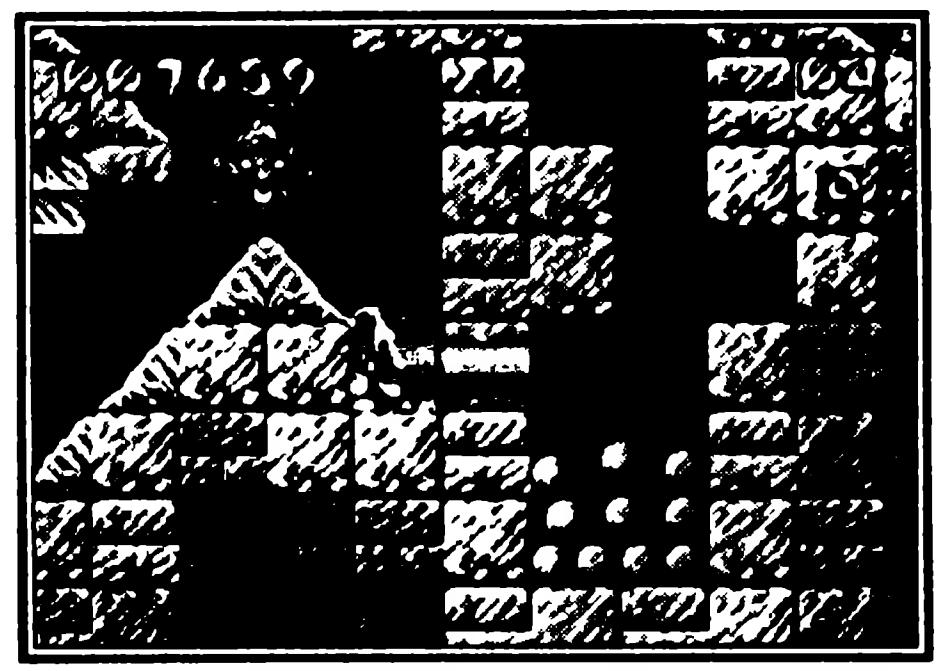
29. На этом уровне также расположены два выхода, и оба находятся в правой части комнаты. До одного из них добраться просто, а вот путешествие ко второму будет связано с определенными неудобствами. Нужно забраться на самый верх по крышам домов и тогда уже там найти второй выход.

30. Египетские пирамиды. Находиться самому внутри них опасно, поэтому вам нужно первым делом завладеть пультом управления лисой-зомби, провести ее по всем тоннелям, чтобы найти рычаг, открывающий дверь.

31. В этом уровне вам нужно будет бросать мячики в телепортатор, который откроет дверь, после чего вам, скорее всего, понадобятся кроссовки, чтобы смотаться от охранника. Можно, конечно, попробовать сделать это и без них, но не обещаю в таком случае благоприятный исход дела для Паггси.

32. Здесь найдите четыре магических фигуры и вставьте их в колонну, расположенную недалеко от входа, чтобы открыть запертый до того проход. Пирамиды, к которым вы попадете, охраняет лис-фараон, напоминающий больше летающую тарелку, чем четырехлапое животное. Чтобы выстрелить в него, вам достаточно наступить на кнопку в полу, но при этом нужно следить, чтобы сам фараон в вас не попал.

33. Снова попадаем в лес, на этот раз темный и страшный, как никогда. Чтобы пройти этот этап, просто донесите шарик, снятый с коряги в самом начале, до конца. Это и позволит вам отпереть проход и завершить уровень.



34. В уровне у вас одна большая работа – убежать от ведьмы, неотступно за вами следующей. Сделать это довольно-таки трудно, поэтому постарайтесь как можно больше использовать подручное средство в виде рогатки. С ее помощью сбивайте камни, висящие на ветвях деревьев, – это ненадолго задержит старуху, а у вас будет шанс унести отсюда ноги и остаться в живых.

35. Здесь используйте воздушный шарик, но не просто так, а с помощью невысокого обрыва, так как иначе ничего не получится.

36. Попадаем в старые-престарые алмазные рудники, населенные слепыми кротами-шахтерами. Они настолько ничего не видят, что могут сослепу задавить вас своей вагонеткой. На этапе также два выхода. Если сразу же запрыгнуть на верхний уступ с

помощью кроссовок, то попадете оттуда в уровень номер тридцать семь, если же проберетесь по рельсам, лежащим внутри шахты, вправо, то на очереди у вас будет этап номер тридцать девять.

37. На уровне повсюду разбросаны самые разнообразные предметы, и вам нужно забросить несколько из них в телепортатор, чтобы не стать жертвой кровожадной моли. Бросайте предметы в такой последовательности: пистолет, бочонок, свечка, ножницы. В результате вы сможете пробраться на уровень тридцать восьмой.

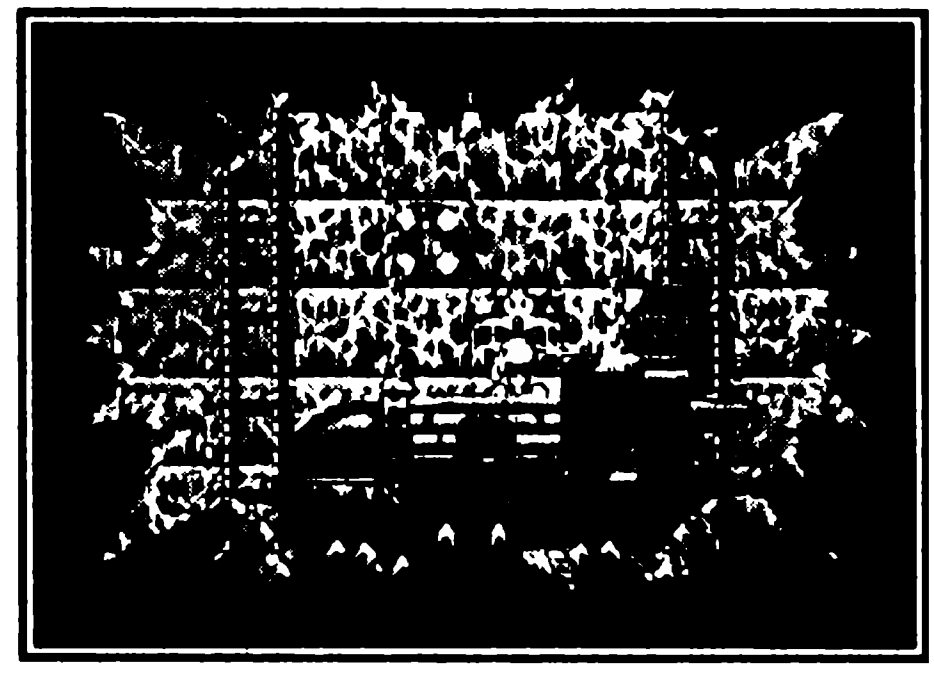
38. Теперь мы на заснеженных склонах вулкана, кругом одни снеговики...и аборигены, и до чего настырные! Всех их мы методически убираем и постепенно пробираемся к выходу. Странно, но в этом эпизоде тоже два выхода, которые ведут в обоих случаях в одно и то же место – уровень тридцать девять.

39. Это снова заброшенный рудник. Найдите спрятанный ключ и отоприте с его помощью динамита, а дальше действуйте, как вам подсказывает чувство мести: взорвать их всех к чертовой бабушке!

40. На этом уровне нам нужно будет научиться управлять летающим горшком, чтобы с его помощью пробраться через языки пламени. Вот уж никогда не подумал бы, что и горшки могут летать! Но однако, дело нужное, берите пульт в руки и – полетели. Левый выход из уровня ведет в комнату сорок один, правый – сорок два.

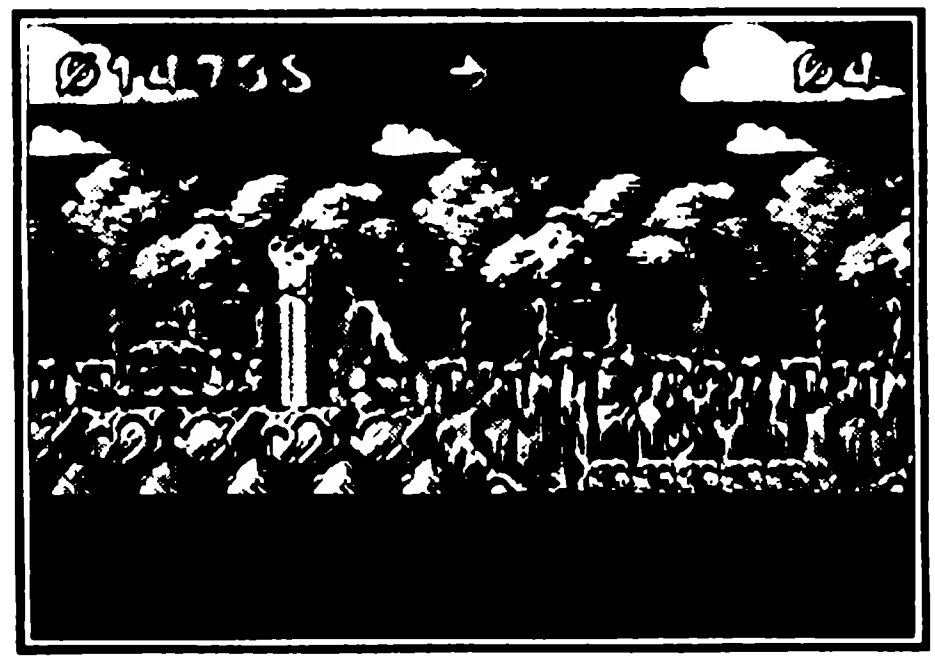
41. Это еще одна гонка, но на этот раз вам предстоит удрать от стихии. Паггси летит вниз по спуску горы, а сзади на него напирает снежная лавина. Впереди – тоже не сахар, вовсю распрыгались снеговики. В конце уровня вам также предоставлены два выхода – правый выход ведет в следующий этап, а вот левый забросит вас назад, в тридцать четвертый уровень.

42. Пробираемся в жерло вулкана. Для начала отберите у енота, который бродит вокруг, динамит, и с его помощью взорвите тонкий лед. Падая в пропасть, постарайтесь попасть в ее правое ответвление, чтобы не сгореть. Там составьте из летающих шаров лесенку, чтобы забраться наверх. После выхода из этого уровня вас ждет встреча с боссом – огнедышащим драконом. Чтобы не поджариться на его дыхании, держитесь вплотную к нему, так как туда огонь не пробирается. Но не прижимайтесь слишком близко – это тоже чревато для вас потерей энергии. Если дракон вдруг разинет пасть, просто подпрыгните.



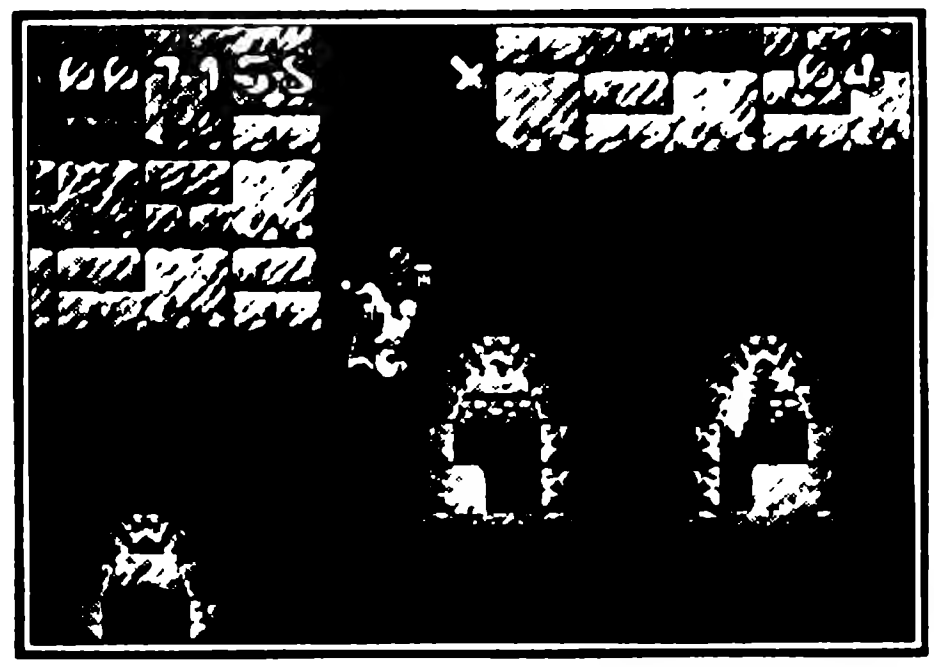
43. С помощью найденного невдалеке фонарика обнаружьте нарисованные на стене зо-

лотые буквы. Точно такие же буковки носят на своем теле духи, и вам всего лишь необходимо поставить нужные буквы на свои места.



44. Здесь сначала вам необходимо сварить колдовское зелье, с помощью которого вы превратитесь в хорошего бегуна и научитесь высоко прыгать. Для приготовления зелья отберите у летучей мыши зеленый листок, бросившись чем-нибудь в верхний рубильник. Вытолкайте нож из-под стола и с его помощью отрежьте лапку у лягушки. Золотое яйцо, которое потом вам понадобится, охраняет страж, и его нельзя убить. Чтобы выкрасть яйцо, изолируйте стражника, положив что-либо на переключатель. Бросив лапку, яйцо и листок в котел, получите необходимое зелье. Теперь, использовав его, вы сможете легко добраться до выхода.

45. Попадаем в храм ацтеков. Снаружи дует сильный ветер, поэтому используйте голову статуи, чтобы добраться до динамита и с его помощью расчистить проход. Взорвав все проходы, вы сможете преспокойно выйти через один из них, и тогда попадете в уровень сорок семь. Чтобы добраться до сорок шестого уровня, перед прохождением этого уровня соберите слово «HEROES» на уровне номер пятнадцать из букв.



46. Игра ацтеков. Попадите монетой в отверстие в потолке, и тогда получите дополнительную жизнь.

47. Чтобы пройти под давилками, пытающимися расплюснуть вас, лучше всего воспользоваться кроссовками, хотя для того, чтобы застопорить механизмы, можно использовать и бревна. Для того, чтобы переправиться через яму, прокатитесь на колесе по веревке, натянутой над пропастью.

48. Найдите ядро и пропустите его через трубы, расположенные в уровне, чтобы оно превратилось в гайку. В результате оба выхода откроются, и вы попадете в уровень номер пятьдесят, если пойдете в нижний ход, и в уровень сорок девять – если в верхний по строительным лесам.

49. Игрушка, похожая на всем известный арканоид. Здесь можно без проблем заработать жизнь, если разбить все кирпичики, расположенные в два ряда.

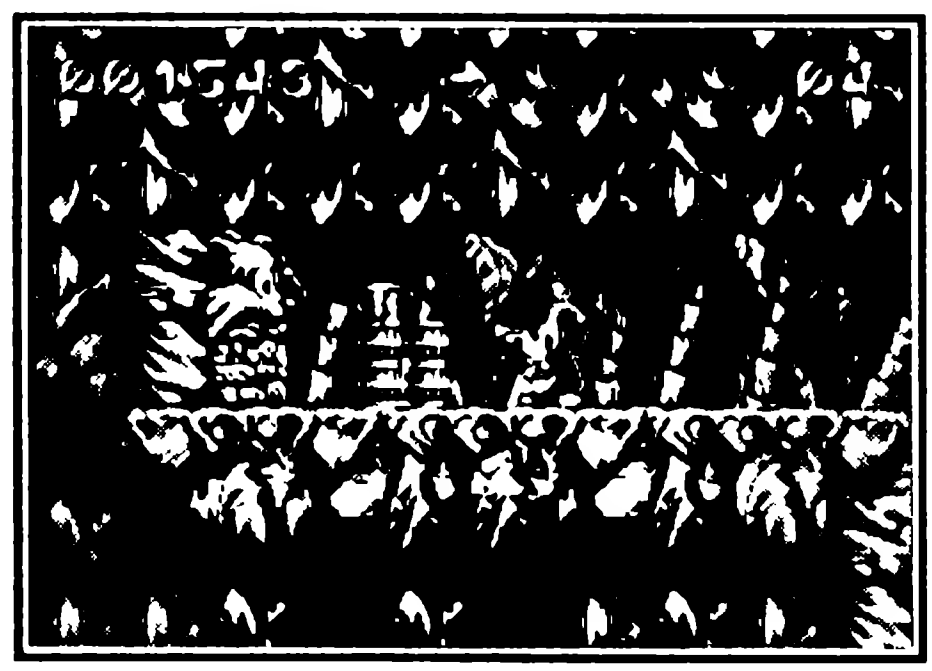
50. Убейте всех кротов табуреткой, потом используйте воздушный шарик для поднятия вверх ключа через пар. Пока шарик поднимает ключик, вам самому необходимо

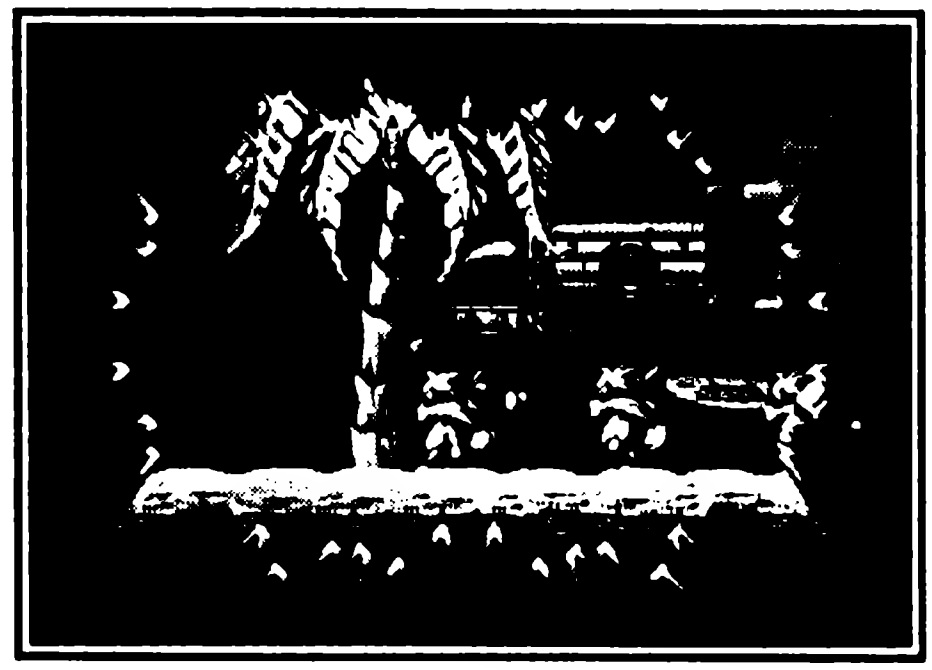
быстро подняться наверх. Ни в коем случае не берите с собой какие-либо предметы, это лишь задержит вас на пути к выходу.

51. На этом этапе найдите спичку и с ее помощью выстрелите из пушки так, чтобы поймать ядро. Теперь с ним наперевес можно будет пройти мимо вентилятора.

52. С помощью бочек отранспортируйте розу ветров, которую нельзя брать в руки, к выходу.

53. На последнем перед решающей схватке уровне никаких врагов нет, но нужно найти выход. Он находится в одной из вертикальных шахт. Используйте возможность проникать сквозь тонкий пол.





## Финальный босс

Сразу после окончания уровня пятьдесят третьего вам предстоит встреча с последним боссом – Хитролисом. Придется потратить не одну жизнь, прежде чем запомните последовательность его движений и научитесь избегать его атак. Проще всего увернуться от огромных ступней императора, и гораздо сложнее – не поймать на голову один из шипов, падающих с потолка. Чтобы не попасть под такой дождик, используйте следующую тактику: встаньте на четвертую плиту, а после первого падения шипов просто отойдите немного вправо. Если Хитролису вдруг вздумается «пострелять глазками», то постарайтесь в этот момент оказаться справа от него – это наиболее безопасное место. Как только начнется пальба, двигайтесь справа налево и, немного не доходя стены, перепрыгивайте разряды. Смысл таких маневров в том, что один из разрядов, ударившись о землю, отразится и попадет во врага. Таким вот образом и постарайтесь уничтожить его.

## Послесловие

Уничтожение последнего босса вовсе не означает, что вы прошли игру, если перед этим вы не посетили абсолютно все эпизоды. Вы просто прошли более коротким путем. В том же случае, если все уровни пройдены, вам покажут всех персонажей игры на красивом фоне. Но, кроме этого, никакой особой концовки у игры нет. А жаль, хотелось бы идти сюда за чем-то вполне определенным.

*Автор описания Денис ЯЯЕНКО*

# SHADOW OF THE BEAST

## ТЕНЬ ЗВЕРЯ

*Gremlin Graphics Ltd* ● *Количество игроков 1* ● *Приключения*
*Рейтинг* ★★★★☆☆☆☆☆☆

***Это было давно. Где-то на юге, среди бескрайних равнин, лежало королевство Лордарон. В центре его возвышался замок короля Артура, здешнего властелина и повелителя, а вокруг, в гуще лесов, расположился маленький уютный городок. У короля был сын Зилар, молодой принц и главный герой игры. Это был смелый и беззаботный юноша, сильный, как лев, и ловкий, как лань. Что и говорить, судьба подарила Артуру лучшего наследника, которого может только пожелать любящий отец.***

Несмотря на щедрую природу края, не все было спокойно во внешне безмятежном Лордароне. Люди готовились к смертельной схватке с войнами Тьмы, обитавшими на востоке. Предводителем сил Зла был их Верховный шаман Лотар, чудовищный по своему могуществу. Прекрасно осознавая нависшую над ними угрозу, жители королевства были готовы отразить любое нападение врага. Любое, но не такое...

История умалчивает, когда настал час нападения, но поздно ночью, под покровом тьмы, орды чудовищ устремились вглубь спящего королевства.

Коварные монстры, черные, как сама ночь, прорвались к замку короля Артура. Враг был беспощаден: те из людей, которым удавалось избежать гибели, попадали в плен к Лотару. Но еще не известно, что хуже геройски пасть на поле боя или крепить своим трудом царство Тьмы.
Никто не мог противостоять страшным монстрам.

Артур был повержен и его трон занял дракон Килхог — наместник Лотара.

Зилару повезло больше. Коварный Лотар наслал на него ужасное заклятье — Тень зверя, но даровал ему жизнь. «Пусть идет», — со злорадной усмешкой прокряхтел Лотар, бросая косой взгляд на звероподобное чудище, в которое превратился красавец Зилар. «Пусть идет и станет живым напоминанием бессилия людей и могущества Тьмы».

Вот тут-то и начинается игра.

### Управляющие клавиши:

— влево (вправо) — идти влево (вправо);
— вверх — прыжок на месте;
— вниз — присесть;
— огонь — удар рукой стоя (или выстрел);
— влево (вправо)+вверх — прыжок влево (вправо);
— вниз + огонь — удар рукой сидя;
— вверх + влево (вправо) + затем огонь — удар ногой в прыжке.

# Информация

В верхней части экрана находится число оставшихся жизней. Пусть вас не смущает, что вначале их всего 12. В дальнейшем вы сможете восстановить их первоначальное количество, найдя эликсир жизни, сбивая песочные столбы или могильные кресты, расстреливая груды камней и открывая сундуки.

Внизу вы увидите часы, неумолимо отмеряющие каждую секунду. Пусть вас они не смущают — времени в игре предостаточно. Рядом с часами будут возникать изображения предметов у вас в руках.

# Карта королевства

Итак, в ваших руках судьба Зилара, и вы полны решимости отомстить Лотару. Прежде всего замечу, что сделать это будет нелегко — в игре большое количество комнат, врагов и опасностей (см. карту). Все игровое пространство разделено на несколько зон. Самой большой из них является дом (Home), имеющий еще и подземелье (Dungeon). Выйти из подземелья можно только через колодец (Well), имея ключ. Колодец (5) находится рядом с местом старта (1), но заглядывать в него сразу после начала игры бесполезно. Если от места старта пойти налево, вы дойдете до входа в дом (3). Если же на этом не остановиться и продолжить свой путь, то несложно и завязнуть в болоте (4).

Уж тут вы потерей одной жизни не обойдетесь. Если же сразу пойти направо, к замку (8), то ничего хорошего из этого не выйдет — максимум того, чего вы достигните — попадете в тупик в замке. Поэтому не надо спешить — лучше прочитайте внимательно это описание.

# Прохождение

## Начало игры

Вы очнулись посреди леса. Пока вас никто не беспокоит, пора задуматься о предстоящем пути. Лотар находится на кладбище, а туда вам не пройти без ключа. Ключ находится в доме, в который можно попасть двумя путями: через колодец, что находится к востоку от места старта и через главный вход. Но колодец вам пока ничем помочь не сможет (путь преграждает мощная дубовая дверь), поэтому идем на запад. Скоро вы обнаружите вход в дом, а еще раньше попадете в капкан под одним из деревьев. Но драгоценную жизнь вам терять ни к чему, так что постарайтесь перепрыгивать корни деревьев на вашем пути. Именно под последним дубом находится смертоносная ловушка.

Но вот вы добрались до дома (небольшой сарайчик с табличкой «Home»). Заходим внутрь и...

### Дом

Лестница вела во тьму. Подождав, пока глаза привыкнут к темноте, Зилар медленно

делал шаг за шагом по ветхим ступенькам, по которым, похоже, давно не ступала нога человека. И чем дальше он продвигался, тем гнилее становилась лестница и тем ярче становился свет в конце спуска.

Дом оказался громадным. Воины тьмы поселились и тут, несмотря на явную непривлекательность такого жилища. Громадные лестничные проходы, сырые стены и потолок, пропасти, усеянные шипами — все это, похоже, нравилось здешним монстрам.

Не успел Зилар пройти направо, как откуда-то сзади вылетел огненный шар, пришлось уворачиваться.

Первым делом вы должны найти ключ (цифра 7 на карте дома), по карте это будет сделать несложно. Не пугайтесь большого количества врагов: где-то в глубине замка вы найдете эликсир жизни (8), который восстановит все утраченные жизни. Взяв ключ, идите к демону (6). Этот гигантский монстр, дьявольски посмеиваясь, подбрасывает вверх огненный шар, извергая при этом струю пламени. Шар — это очень эффективное, но, к сожалению, недолговечное оружие, позволяющее поражать врагов на расстоянии. Чтобы забрать шар, надо несколько раз ударить по нему, пока он находится у демона в руке. И, естественно, надо периодически отходить, ибо прикосновение к пламени, которое испускает монстр, смертельно. Как только вы отнимите у чудовища шар, идите направо, к телепортатору (5). Полученным оружием вы должны убить скелета (4), до которого, к тому же, далеко идти. Телепортатор поможет укоротить дорогу и перенесет вас к самому логову скелета (3). Помните: мощь оружия быстро иссякает, а взять его снова невозможно.

Но вот перед вами сам скелет (4). Ваша задача успеть убить его, прежде чем он сделает то же самое с вами. После нескольких выстрелов разумно отойти назад, дабы монстр не совершил свое грязное дело. Скелет будет отходить назад 2 раза, а затем просто раздавит вас, отняв все оставшиеся жизни. Будем надеяться, что с вами этого не случится, и вы благополучно попадете в подземелье.

## Подземелье

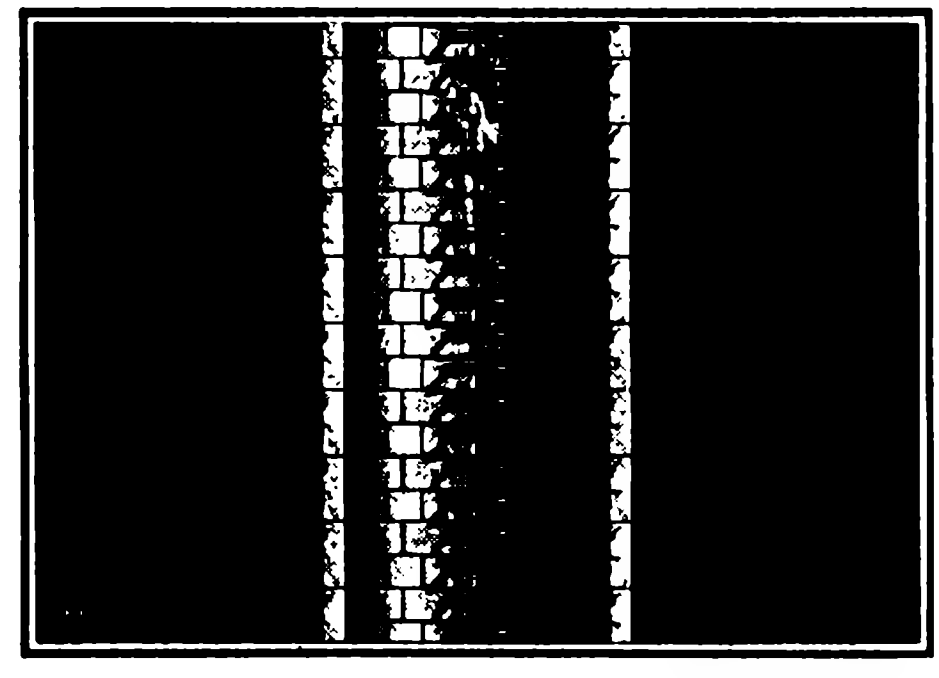
Темное мрачное подземелье продолжает лабиринт. Зилар миновал останки скелета и попал в длинный холодный коридор, ведущий вглубь подземелья.

Путь преградила толпа воинов тьмы, но их свирепый вид не мог сломить веру Зилара в победу. Нескольких ударов оказалось достаточно, чтобы освободить проход.

Перво-наперво идем направо, пока не достигнем лестницы.

Здесь забираемся наверх и идем к тому месту, где находится рычаг (цифра 4 на карте подземелья). Карта, я надеюсь, вам поможет. Вы найдете стену, в которую вмонтирован мощный железный рычаг, явно включающий какой-то механизм. На стене также выбита надпись «не нажимать».

Но мы делаем все наперекор, опустив рычаг вниз и убрав силовое поле (6), прегра-



дающее путь к эликсиру силы (7). Этот волшебный пузырек даст вам новое оружие (к несчастью, только для подземелья). Но пока ваш путь лежит наверх, туда, где находится ключ (3) — тоже весьма полезная вещица. Вот теперь вам предстоит пробраться к эликсиру силы (7), выпив который, вы почувствуете в себе энергию и бодрость духа, да, вдобавок, обретете металлические пластины — какое-никакое, но оружие. Только не медлите, ведь пузырек скоро исчезнет, забрав все надежды на счастливый эпилог. Итак, с оружием вам надо идти к носорогу (8) — еще одному монстру Лотара.

На сей раз разговор должен получиться короткий. Дюжина ударов — и чудовище с жутким ревом пропадает, освобождая проход. Дубовая дверь (9), следующая за монстром, открывается одним из ваших ключей. Другой же понадобится в замке.

## Колодец

За крепкой деревянной дверью, удивительно хорошо сохранившейся в сырости подземного мира, взору Зилара предстало дно высохшего колодца. К стене была прикреплена старая, но прочная с виду металлическая лестница. Силы Зилара были на исходе, и он, превозмогая усталость, полез наверх.

## Путь к замку

Зилар выбрался из темноты на свет Божий. Наконец-то он вздохнул с облегчением. Однако было уже поздно, и тени стали длиннее. Тем временем воздух стал невыносимо жарким, раскаленная знойным солнцем земля постоянно напоминала о себе...

Наверное, у вас к этому моменту должно остаться не так много жизней. Что ж, самое время восстановить силы, сбив несколько песочных столбов (цифра 6 на карте королевства). Теперь идем направо, к замку.

Когда вы пройдете несколько десятков врагов, вам наверняка покажется, что эти равнины действительно бескрайни. Вот в этом и есть задумка авторов. Им, похоже, хотелось, чтобы игра полностью соответствовала реальной жизни. Зилар преодолевает препятствия как бы одновременно с игроком, ведь нельзя преодолеть весь путь до замка за 10 секунд. Надо отметить, что авторам отлично удалось передать атмосферу реальности...

Перед замком вы натКнетесь на статую дьявола (7). Не бойтесь ее устрашающего вида — она не живая. Зато вы уже подошли ко входу в замок (8). Внутри очень темно, и вам понадобится факел для освещения пути. Факел лежит рядом (9). Теперь заходим внутрь и...

## Замок

Поначалу замок кажется пустынным и безопасным. Но это — лишь первое впечатление. Первое, что вам нужно сделать — это подняться наверх и взять гаечный ключ (циф-

ра 3 на карте замка). Кстати, за каждый открытый сундук вам добавляется 4 жизни. Теперь вам предстоит долгий путь обратно — к месту старта.

Именно оттуда можно попасть в нижнюю часть замка, где в сундуке, помимо всего прочего, лежит еще и оружие (4). Как вы думаете, что это за оружие? Ну конечно же автомат (по другому это чудо-оружие не назовешь). Наконец-то можно легко расправиться с врагами на расстоянии. Пора выбираться из замка. Если вы все сделали правильно, то защитное поле (6) будет деактивировано с помощью гаечного ключа. Это освободит проход к главному стражу замка — дракону Килхогу (5). Это трехголовое исчадие ада довольно сложно поразить. Килхогу надо стрелять в сердце, уходя от ответных выстрелов. Убить дракона сложно, но возможно.

Верим, что вам это удастся и, открыв дверь оставшимся ключем, вы попадете в...

## Туннели времени

Надев прочный скафандр, найденный в одном из сундуков в замке, Зилар отправился навстречу судьбе. Мощное оружие, которое он держал в руках, было способно заставить многих затрепетать, но монстры туннелей были не робкого десятка, а сил оставалось все меньше и меньше...

Вы должны лететь направо, пока вам не встретится еще один наместник Лотара — Страж туннелей. По пути вам 4 раза попадутся груды камней, лежащие на земле. Если их сбить, то вам добавят жизней. Вам также будут встречаться силовые поля, то появляющиеся, то исчезающие. Ваша задача выждать удобный момент, чтобы потом вихрем пронестись мимо.

Но вот перед вами Страж туннелей (11), преграждающий путь к самому сердцу царства Тьмы — кладбищу. Стрелять надо по щупальцам монстра — именно в них таится его смерть.

## Кладбище

И вот враг повержен, дверь туннелей открылась перед Зиларом. Солнце озаряло жуткий пейзаж кладбища кроваво-красным светом...

Лотар находится на востоке. Вы уже близки к цели, но воины Тьмы еще не признали своего поражения. Полчища врагов, словно бешеные, будут кружить вокруг. К счастью, не все так ужасно. По дороге вам обязательно попадутся 6-7 могильных крестов, которые можно сшибать подобно песочным столбам. За это вам тоже прибавят жизней.

Наконец подходим к полуживому телу Лотара (12). Видимо, он плохо перенес поражения своих слуг в битве с вами. Теперь вам осталось лишь покончить с ним, и вы будете отомщены. Но пусть это не покажется вам легким...

Лотар потерял физическую силу, но не магические навыки. Его Черная магия, пожалуй, стала еще ужаснее. Не успел Зилар приблизиться к нему, как с неба на принца стала опускаться каменная глыба величиной с небольшой дом. К счастью для героя, в первый раз от нее удалось увернуться, но затем...

Бейте Лотара как можно чаще, не забывая отходить из-под глыбы. Впрочем, отход вам мало чем поможет, ибо от такой махины сложно уйти. Но все же попытайтесь убить Лотара и поквитаться с царством Тьмы...

Удачи вам!

## Полезные советы

1. Не следует восстанавливать количество оставшихся жизней, если у вас их и так много, ведь больше 12 их все равно не станет.
2. Внимательно изучите карту, а лучше срисуйте ее или распечатайте на принтере.
3. При перемещении лучше лишний раз не прыгать: быстрее от этого вы не пойдете, а врагов станет убивать проблематичнее.
4. В ряде случаев благоразумнее присесть пропуская врага сверху, нежели пытаться с ним расправиться.
5. Быстрее и удобнее всего наносить удар рукой стоя (клавиша «огонь»).

*Автор описания Денис НЯНЕНКО*

# SUB TERRANIA

## САБТЕРРАНИЯ

*Zyrinx ● Количество игроков 1 ● Боевик*
*Рейтинг ★★★★★★★★☆☆*

***Сабтеррания – это планета, расположенная вдали от Земли. Человечество добывало на ней редкие минералы, необходимые для создания топлива для космических кораблей. Но однажды люди столкнулись с агрессивно настроенной формой жизни, которая на протяжении многих лет существовала в глубоких подземных пещерах Сабтеррании. И началась война.***

В вашем распоряжении имеется экспериментальный корабль, способный перемещаться в узких коридорах пещер. Пробиваясь все глубже и глубже, вы должны спасать людей, оказавшихся в подземной ловушке, и оснащать свой корабль все более мощным оружием. Однако главная ваша цель состоит в другом – вы должны добраться до вражеского лидера и уничтожить его.

## Управление

«Start» – в главном меню – подтверждение выбора пункта. В прочих меню – возврат. В игре – пауза.

«↑» – в меню – перемещение курсора вверх. В игре – в начальной конфигурации управления не используется.

«↓» – в меню – перемещение курсора вниз. В игре – движение корабля назад.

«←» – в меню опций – смена значения пункта. В игре – вращение корабля против часовой стрелки.

«→» – в меню опций – смена значения пункта. В игре – вращение корабля по часовой стрелке.

«A» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – выбор оружия.

«B» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – движение корабля вперед.

«C» – в меню – подтверждение выбора пункта. В игре – стрельба.

Значение всех кнопок, кроме кнопки «Start», может быть изменено.

## Меню

В главном меню игры три пункта. С первым пунктом, «Start Game» (Начать Игру), все понятно. Используя его, вы можете начать игру.

В первой строке пункта «Options» (Опции) вы можете сменить уровень сложности. Вместо нормального (Normal) сделать более сложный (Hard) или, наоборот, более простой (Easy). Мой совет – ставьте самый легкий уровень сложности. При этом топливо кончается медленнее и кораблем управлять проще (у него меньше ощущается инерция движения). Кроме того, гравитация на легком уровне меньше, поэтому вас не так тянет вниз. А проблем вам и так хватит.

Две следующие строки опций используются для прослушивания звуков и мелодий, которые используются в игре. Звуки просто пронумерованы, а у каждой мелодии есть

название. Надпись, которая изначально выведена в третьей строке «Disable Music», – это не название мелодии. Выбрав эту строку, вы можете отключить музыку, чтобы она не мешала, например, слушать звуки.

Пункт главного меню «Controls» (Контроль) делится еще на два пункта. Описание я начну с нижнего, «Configuration» (Конфигурация). Выбрав этот пункт, вы можете настроить управление по своему вкусу (лично я делаю это каждый раз, потому что ускорение на кнопке «B» мне совсем не нравится). Перед вами появится изображение джойстика и будут появляться надписи, обозначающие то или иное действие корабля. Нажимайте ту кнопку на джойстике, которая должна, по вашему мнению, соответствовать этому действию. Всего вам необходимо определить шесть кнопок: «Left Rotation» – вращение корабля против часовой стрелки; «Right Rotation» – вращение корабля по часовой стрелке; «Forward Thrust» – движение корабля вперед; «Back Thrust» – движение корабля назад; «Weapon Fire» – использование выбранного оружия; «Weapon Select» – выбор оружия. Выбрав их все, нажмите кнопку «Start», и вернетесь обратно в меню. Теперь можете выбрать его верхний пункт «Training» (Тренировка) и потренироваться в управлении кораблем. Чтобы выйти из режима тренировки, нажмите кнопку «Start».

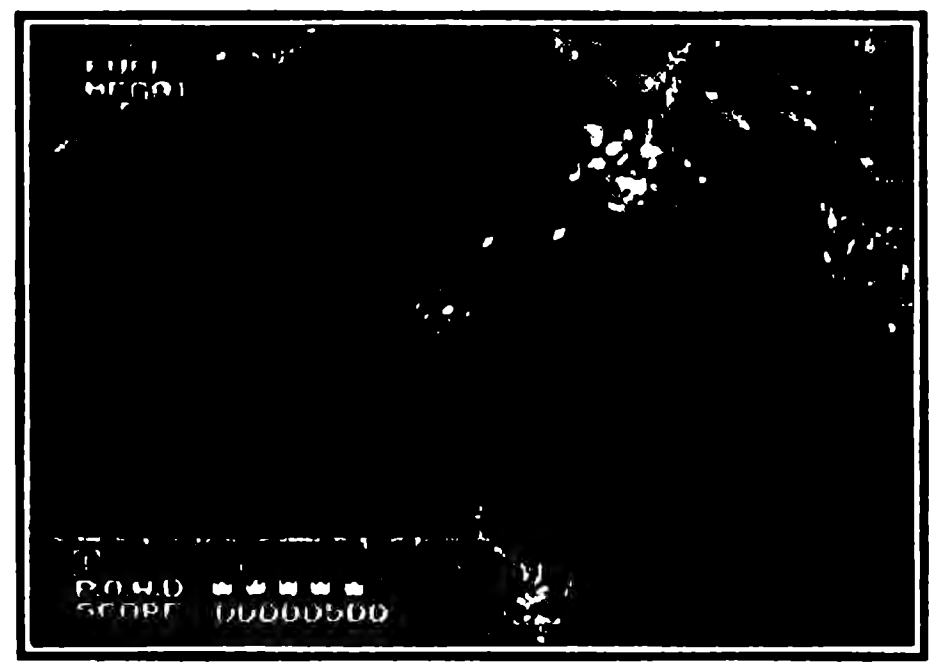
## Прохождение

Каждый уровень начинается с показа плана лабиринта, в котором вы будете действовать, и выдачи задания, которое вы должны выполнить, чтобы завершить уровень. На уровнях с первого по третий вам будут цифрами отмечать места, в которых расположены ключевые объекты (люди, субмодуль и т.п.).

На четвертом, пятом и шестом уровнях ситуация усложнится – вам будут показывать план лабиринта и ключевые места, но не будут их отмечать – вы должны запомнить их.

Начиная с седьмого уровня и до конца (всего уровней девять) вам вообще не будут показывать план лабиринта – вы должны будете сами выяснить, что надо сделать, чтобы завершить уровень.

Чтобы начать игру, нажмите кнопку «Start» – план будет стерт, и вы попадете непосредственно на место событий. Во время игры вы уже не сможете каким-либо образом вновь увидеть план.



Коротко о том, что является отличительной особенностью этой игры. Вы можете перемещаться по лабиринту в любом направлении, разворачивая корабль вокруг своей оси и используя ускорение. Во всех лабиринтах действует гравитация, которая тянет

корабль вниз. Из-за подобной реализации управления я настоятельно рекомендую вам хотя бы немного потренироваться управлять кораблем, выбрав соответствующий пункт меню.

Теперь о том, что вы можете делать в игре и как это связано с информацией, отображаемой на экране:

В левом верхнем углу имеются две цветных полоски. Красная – «Fuel» (Топливо) обозначает запас топлива в баках вашего корабля. Эта полоска постоянно уменьшается (особенно быстро это происходит, когда вы удерживаете кнопку ускорения. При свободном падении расход топлива очень незначительный). Если вы исчерпаете все топливо, то корабль потеряет управление, упадет вниз и разобьется, что означает для вас потерю одной жизни. На каждом уровне имеются специальные контейнеры желтого цвета, которые позволяют до максимума восстановить запас топлива. Однако каждый такой контейнер можно использовать только один раз (они восстанавливаются, если вы потеряете жизнь).

Желтая полоса – «Mega» (Мегазаряд), – это степень заряженности орудий вашего корабля. Когда эта полоса достигает максимальной длинны, вы можете произвести один выстрел повышенной мощности (при этом снаряды летят во все стороны от вас). Все последующие выстрелы будет более слабыми, лететь будут не очень далеко, но зато производиться будут очень быстро. Чтобы восстановить заряд орудий, просто не стреляйте некоторое время, и он вновь поднимется до максимума.

В игре используются три типа орудий (красное, синее и зеленое), каждое из которых имеет несколько степеней мощности (обозначается цифрами). Одновременно корабль может использовать орудие только одного типа. Текущий цвет и мощность орудия показаны в левом нижнем углу цифрой соответствующего цвета. Для смены цвета орудия и увеличения мощности используются специальные колбы. Они довольно редки, встречаются не на каждом уровне и не восстанавливаются, если вы потеряете жизнь. Такая колба может менять цвет. Ели вы возьмете колбу в тот момент, когда она одного цвета с вашим текущим орудием, то его мощность увеличится на единицу. Если колба будет другого цвета, то мощность останется прежней, а цвет поменяется. Особой разницы в типах орудий нет, поэтому лучше не менять цвет туда-сюда, а использовать какое-то одно орудие, наращивая его мощность (у синего орудия есть одна особенность – даже при малой мощности его снаряды летят от вас в разные стороны, а не только вперед).

Помимо трех разных орудий, вы можете использовать самонаводящиеся ракеты. Если они есть у вас в наличии, то справа от типа орудия появится буква «М». Выбрав ее кнопкой смены оружия, вы будете не стрелять, а выпускать пару ракет, которые автоматически поразят ближайшего врага. Убойная сила ракет довольно высока, но их количество ограничено, а получить их достаточно сложно. Для этого вы должны подбирать их со специальных стоек, которые имеются на большинстве уровней. Каждый раз вы будете получать десять ракет.

Еще правее от буквы «М» могут появляться значки разных дополнительных устройств, которые вы будете подбирать во время выполнения заданий. Как и где их использовать, будет подробно указано в разделе прохождения уровней.

Число справа от букв «Р», «О», «W» – это количество людей, которых вы подобрали, выполняя задание. Эта строка всегда отображается на экране, хотя не на всех уровнях вам придется спасать людей.

Условное обозначение кораблика справа от счетчика спасенных людей, – это запас ваших жизней. Для его пополнения вы должны подбирать маленькие кораблики, расположенные на таких же стойках, что и ракеты.

Помимо количества жизней, по этой строке определяется состояние вашей энергетической защиты. Самый правый кораблик будет постепенно закрашиваться красным, когда вы будете сталкиваться со стенами (полом, потолком) или в вас будут попадать вражеские снаряды. Если весь кораблик будет закрашен красным, – это означает, что ваша защита истощилась, и вы потеряете жизнь. Защита постепенно восстанавливается, но медленно. Чтобы быстро и полностью восстановить ее, вы должны подбирать специальные контейнеры. Они выглядят точно так же, как контейнеры для пополнения топлива, но не желтого, а голубого цвета.

Наконец, в самом низу экрана расположен счетчик игровых очков, которые вы получаете за уничтожение врагов и успешное прохождение уровней.

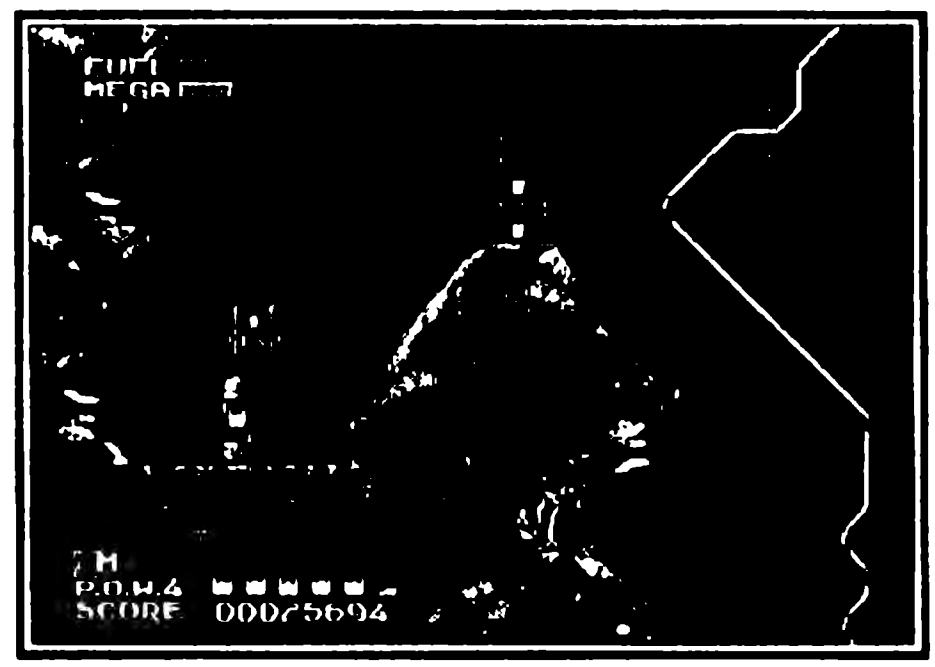
Каких-либо особенных хитростей в игре нет. Помочь в освоении управления я вам ничем не могу – это достигается только практикой.

Большинство предметов (ракеты, жизни, оружие) можно подхватить, просто пролетев рядом. Чтобы восстановить топливо или защиту, необходимо приземлиться рядом с контейнером. Опускаться надо ровно, хвостом вниз, иначе будете получать повреждения.

Не стреляйте в контейнеры с топливом и защитой – выстрелами их можно уничтожить (и осторожнее стреляйте, если такой контейнер где-то поблизости, чтобы не задеть его случайным выстрелом).

Старайтесь не использовать ускорение тогда, когда вам надо опуститься вниз. Падать вы будете так и так, а топливо сэкономите.

На некоторых уровнях есть особая транспортная система – длинная серая труба с расширениями на обоих концах. Если вы подсоединитесь к такому расширению, то сможете двигаться по этой трубе на любой скорости, не боясь врезаться в стену. При этом вы почти не будете тратить топливо (оно расходуется так, как будто вы стоите на одном месте). Чтобы двигаться по транспортной системе, подсоединитесь к ней и нажмите «вверх» или «вниз». Одна из этих двух кнопок заставляет двигаться корабль вперед, другая назад, но, в зависимости от трубы, значения кнопок могут меняться местами.




В случае провала миссии (например, если вы расстреляете людей, а не спасете их) вы должны вернуться на стартовую площадку, после чего люди опять появятся на том же месте. Однако топливо вам не восстановят, и как вы будете в итоге выкручиваться – это ваше дело.

Если вы потеряете все жизни, то никакой возможности продолжить игру у вас уже не будет. Вам сообщат, что миссия была провалена и игра окончена. Если вы набрали достаточно очков, то можно будет расписаться в таблице рекордов, после чего вы попадете в главное меню, где сможете начать новую игру (если захотите).

Перед началом каждого уровня вы получаете несколько заданий, которые необходимо выполнить для прохождения уровня. Все это сопровождается неким текстом, который объединяет различные уровни в одну сюжетную линию, но я не буду переводить этот текст – буду лишь указывать вам перечень заданий, необходимых для прохождения уровня, и маршрут, который проведет вас по уровню с минимальными потерями.

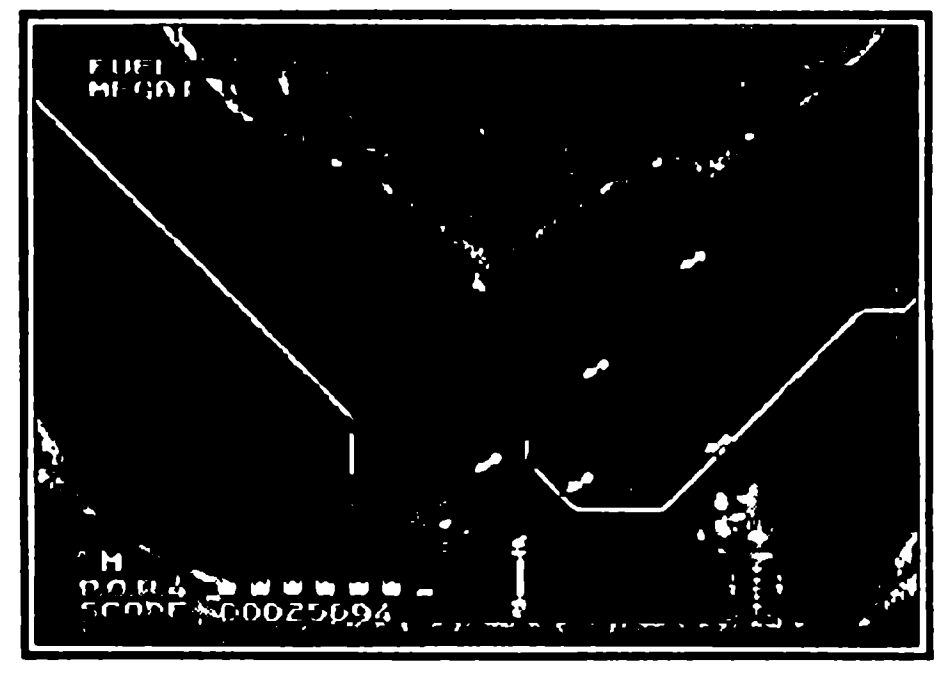
## Уровень 1

Задание:

1) спасти людей (их местоположение отмечено цифрой 2).

2) добыть компонент модуля для подводных перемещений (его местоположение отмечено цифрой 3).

Первый уровень, как и следовало ожидать, не представляет собой большой проблемы.



От места старта летите вправо, держась повыше. После робота и пушки опускайтесь в глубокую шахту и приземляйтесь там, чтобы забрать людей.

Вылетайте обратно, забирайте жизнь справа от стартовой площадки и стреляйте в платформу, расположенную рядом. Она отъедет и откроет вам проход. Спускайтесь по нему и забирайте ракеты и топливо.

Выбирайтесь наверх и летите влево. Разделывайтесь с пушкой и кружащими поблизости инопланетянами. Опускайтесь вниз и забирайте топливо. Теперь стреляйте в платформу слева и быстро проскакивайте в открывшийся проход (быстро, потому что платформа вновь займет свое место через некоторое время. А топливо надо было забрать, потому что иначе платформа его уничтожит).

Летите по коридору и расстреляйте большую конструкцию там, где коридор заворачивает наверх. За левой стойкой спрятаны ракеты, а за правой – колба с орудием. Уничтожьте правую стойку и берите колбу в тот момент, когда она будет красного цвета, чтобы увеличить мощность своего орудия.

Выстрелите в платформу наверху, чтобы она убралась с вашего пути (платформа двинется вниз, так что не висите прямо под ней). Пролетайте туда и забирайте модуль. Для завершения уровня вам осталось вернуться на стартовую площадку.

## Уровень 2

Задание:

1) обезвредить созданного инопланетянами монстра.

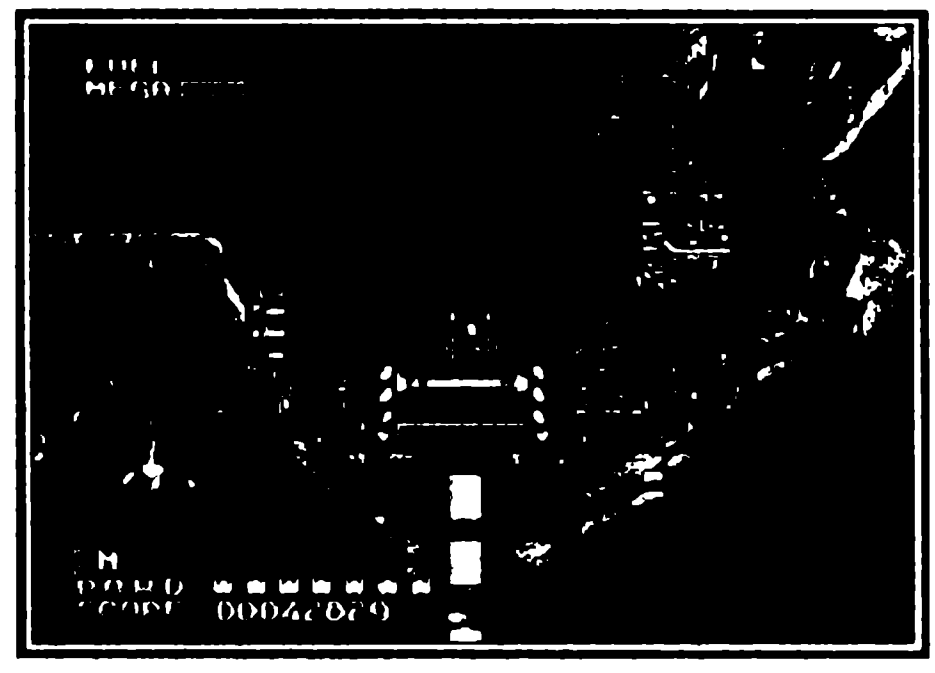
2) спасти людей и забрать компонент модуля (и то, и другое расположено в месте, отмеченном цифрой 2).

Этот уровень даже проще, чем предыдущий. Вам надо всего лишь разделаться со здоровым монстром, который летает немного выше места вашего старта. Помимо этого, вы можете добыть кое-что полезное на этом уровне.

Поскольку здесь совсем нет лабиринта, я просто укажу, в какой нише что находится, а вы сами решайте, что и в каком порядке стоит забирать.

В правой верхней нише вы можете полностью восстановить защиту (в чем, в общем-то, вряд ли возникнет необходимость).

В правой нижней нише вы можете получить ракеты, но для этого придется разрушить стену и уничтожить робота.



Под тем островком, на котором расположена стартовая площадка, находится колба с оружием. Лететь за ней лучше с левой стороны, убрав с дороги платформу, тогда не при-

дется воевать с прыгающим роботом (если такой робот ударит вас, то отбросит очень далеко и может совсем уничтожить).

В самой нижней левой нише спрятаны ракеты, но не влетайте туда сверху. Проход охраняет прыгающий робот, которого надо уничтожить ракетами, удерживаясь рядом с тоннелем.

В средней нише слева можно добыть жизнь, если разрушить стену и уничтожить пушку.

В верхней левой нише находится субмодуль и люди, но проход появится только после того, как вы обезвредите большого монстра.

Чтобы сделать это, просто стреляйте по нему, и он будет постепенно разрушаться. Не дайте врагу заценить вас хвостом, который болтается у него снизу. Если это произойдет, то он раскрутит вас и ударит о стену, что может привести к уничтожению корабля.

Находясь справа от врага, не попадайте под заряды плазмы – она наносит большие повреждения.

Совсем уничтожить монстра вы не можете – ваша задача обезвредить его. После того, как он упадет на небольшую площадку над местом вашего старта, вы сможете забрать людей и модуль. Сделав это, возвращайтесь на стартовую площадку.

## Уровень 3

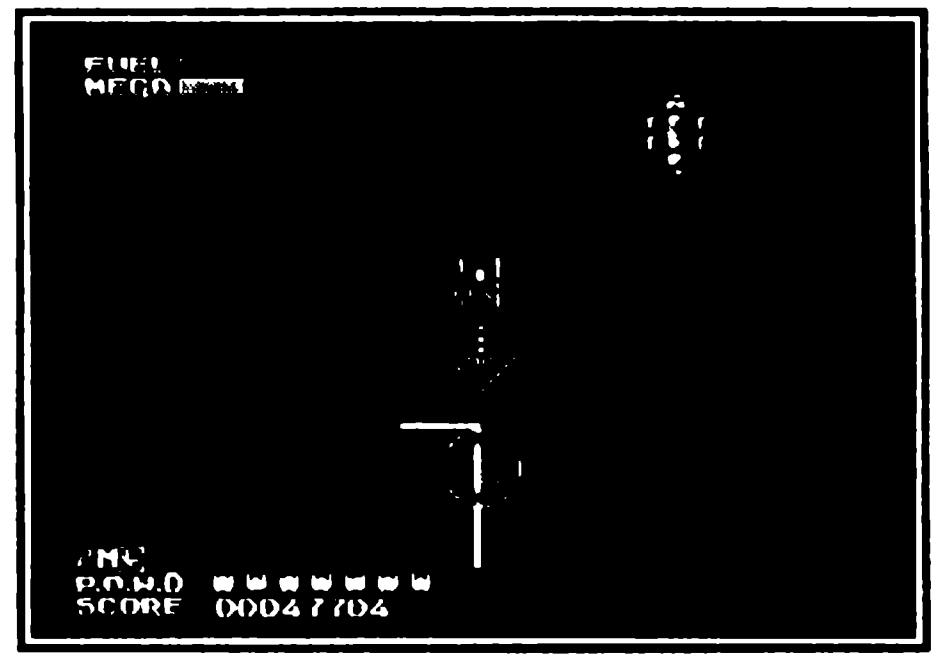
Задание:

1) уничтожить постройку инопланетян, расположенную за непробиваемой стеной (отмечена цифрой 3).

2) забрать модуль (местоположение отмечено цифрой 4).

Примечание:

В месте, помеченном цифрой 2, расположен агрегат, способный помочь вам в выполнении задания.



Это не очень сложный уровень с той точки зрения, что здесь нет запутанного лабиринта, но зато вам придется очень много летать туда-сюда, чтобы пройти его (и это уровень с одним их самых интересных заданий – я потратил два дня на то, чтобы выяснить, как его надо проходить).

Прежде всего, уничтожьте пушку слева, а потом опускайтесь вниз по шахте возле стартовой площадки.

В самом низу можете забрать ракеты, но лучше это сделать позже, перед завершением уровня. Приземлитесь возле контейнера с топливом, чтобы подобрать «Deflector» (отражатель). Приземляться вообще-то необязательно, достаточно пролететь рядом.

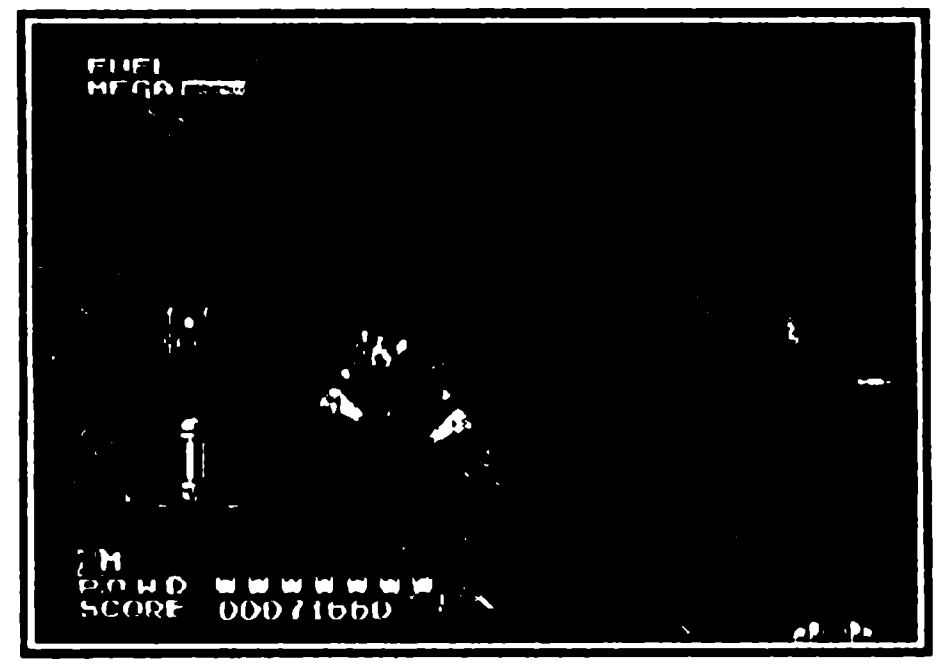
Летите с отражателем вверх, а потом влево, туда, где расположен агрегат, отмеченный цифрой 2. Не пытайтесь уничтожить объекты, летающие там по кругу, – это невозможно. Просто старайтесь не попадаться на их пути, чтобы они не сбивали вас (но даже в этом случае вы не теряете защиту).

Не попадая под выстрелы лазера, которые могут уничтожить вас на месте, сбросьте отражатель рядом с агрегатом (для этого нажимайте кнопку смены оружия, пока он не будет выделен рамкой, после чего нажмите кнопку стрельбы). Агрегат автоматически подберет отражатель и займет нужную позицию.

Теперь пролетите немного вправо и опуститесь на площадку, расположенную в углублении. Постояв там немного, вы опустите ее вниз и энергетический заслон будет снят (вот это действие я и искал два дня).

Летите туда, подберите второй отражатель, который состоит из двух планок, соединенных под прямым углом, и заправьтесь топливом возле левой стены (если дело плохо, то сперва заправьтесь, а потом возьмите отражатель).

Тащите его к лазеру. Когда доберетесь туда, вам нужно будет выполнить самую сложную часть задания. Вы должны зависнуть в воздухе над агрегатом, а потом подниматься вверх. Когда вы достигнете определенной высоты, лазер начнет стрелять. Агрегат переправит заряд на вас, а вы должны занять такую позицию, чтобы отражатель послал его налево и уничтожил стену (когда это сработает, вам это покажут, так что не стоит летать к стене после каждого залпа).




Когда стена будет уничтожена, можете сбросить отражатель в любом месте (он вам больше не нужен) и лететь туда. Ваша задача – до основания разрушить конструкцию, расположенную там. Будьте осторожны – первым залпом вы можете уничтожить и топливо, расположенное здесь же. Вы должны или стрелять аккуратно, или забрать его до того, как будете уничтожать объект.

Разрушив постройку, вы отключите силовое поле и сможете взять третий отражатель, такой же, как первый. Летите с ним к агрегату и зависайте над ним. Лазер выстрелит, заряд будет отражен вами обратно, и лазер будет уничтожен.

Пролетайте в открывшийся проход, забирайте модуль внизу и людей на уступе слева (этого нет в задании, но не забрав их, уровень вы не пройдете).

Можете возвращаться к стартовой площадке и по пути забрать в самом низу ракеты (если у вас остался там запасной контейнер с топливом, иначе не сможете подняться обратно).

## Уровень 4

Начиная с этого уровня, вам больше не будут цифрами отмечать нужное место на плане – будут только показывать его. Это усложняет игру, но не намного.

Задание:

1) уничтожить создание инопланетян.

2) спасти людей.

3) забрать модуль, замурованный в одной из построек.

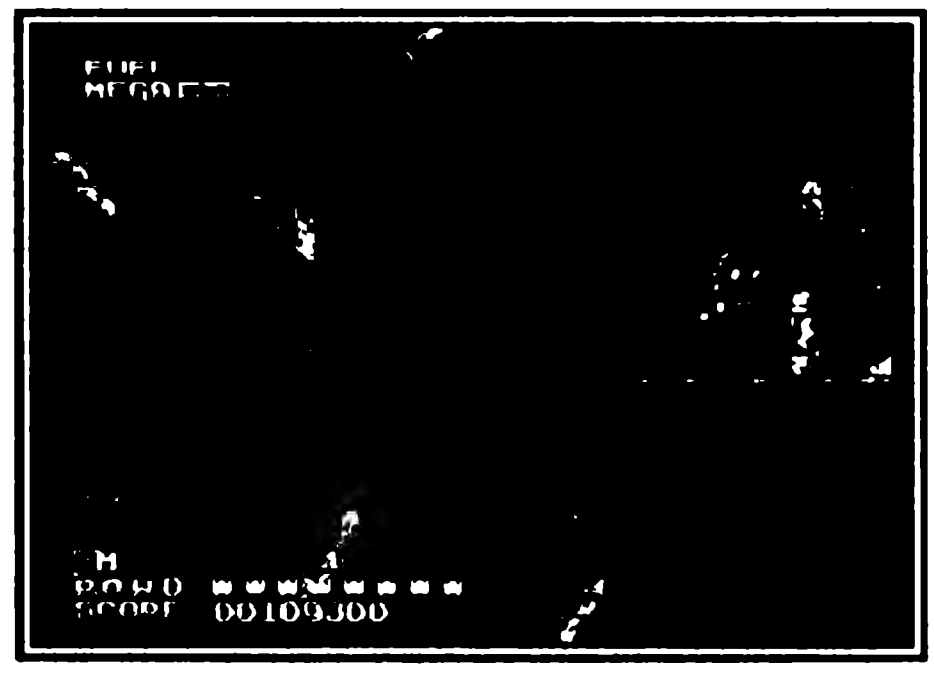
На этом уровне нет ничего экстраслож-

ного, хотя коридоры стали более узкими и извилистыми, чем раньше, поэтому кораблем придется управлять аккуратнее. От места старта поднимайтесь по коридору вверх и берите улучшенное оружие.

Теперь летите вправо и опускайтесь вниз (топливо лучше пока оставить, оно вам еще пригодится). Вы будете опускаться прямо на постройку. Если уничтожить ее полностью (она уходит в узкий коридор между двух стен), то можно получить дополнительную жизнь.

Создание инопланетян (ваша цель) находится правее и ниже этой постройки. Можно долго кружить вокруг него, стреляя в голову (единственное уязвимое место) и уворачиваясь от встречных выстрелов, но у меня очень часто срабатывал другой вариант (напомню, что я играл на легком уровне сложности). Летите прямо на врага, непрерывно стреляя. Вы влетите в него, и если попадете близко к голове, то он взорвется раньше, чем у вас кончится защита.

Избавившись от этой напасти, расстреливайте гигантскую конструкцию, занимающую большую площадь слева и снизу от того места, где был враг. Возле самого пола будет небольшая ниша с левой стороны. Очистив ее от кусков конструкции, вы сможете забрать модуль.

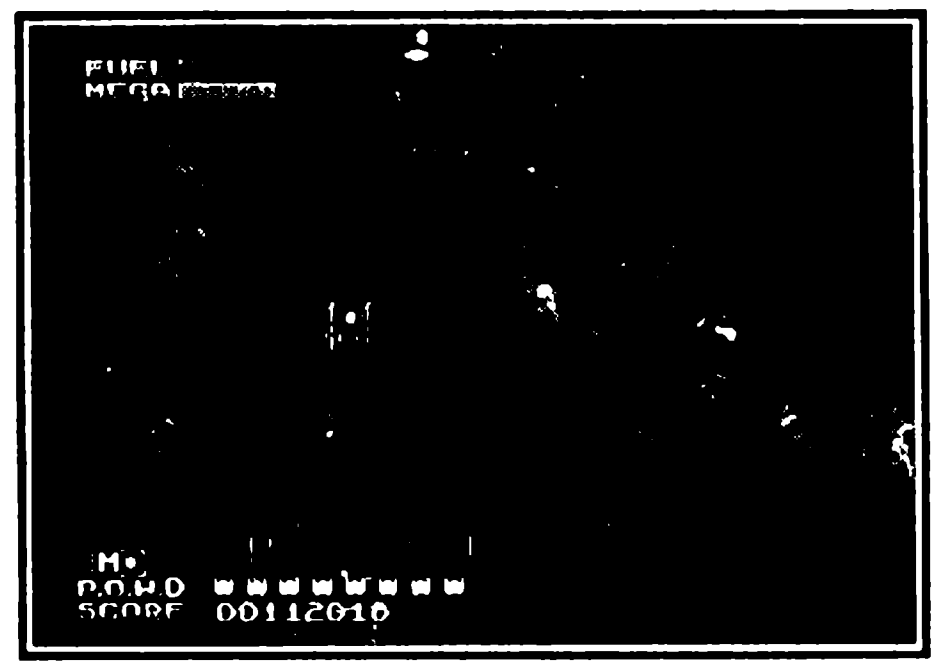


Поднимайтесь вдоль правой стены и заправляйтесь по пути топливом. Летите вправо через первый же проход и спускайтесь вниз, стараясь не попадать под падающие сверху капли.

Уничтожьте танк (постарайтесь подлететь ближе, а не то поубиваете людей), забирайте отряд и летите обратно. Можете подняться до самого верха и заправиться еще раз.

В том месте, где вы опустились вниз, к монстру, есть ход направо. Если уничтожить там двух роботов и разрушить постройку, то можно получить ракеты.

## Уровень 5




Задание:

1) уничтожить ядерную энергетическую станцию. Она защищена силовым полем, поэтому сначала вам необходимо отыскать оружие, способное его уничтожить.

2) спасти людей.

3) добыть модуль, охраняемый неизвестной формой жизни. Поскольку ваше оружие не способно ее уничтожить, используйте для этой цели реактор уничтоженной станции.

Уровень не самый простой, особенно та часть, где необходимо уничтожить инопланетянина. Отделавшись от врагов, которые летают по кругу вокруг стартовой площадки, летите вправо и поднимайтесь по самому правому коридору вверх. Избавившись от танка, забирайте оружие и спускайтесь вниз, к станции.

Дважды стреляйте полученным оружием по силовому полю, и оно исчезнет. Расстреливайте станцию и подбирайте здоровый шар – это реактор. Вы должны отнести его влево – туда, где сидит инопланетянин, охраняющий модуль. Но поскольку топлива уже мало, сперва нужно заправиться (контейнер расположен справа от стартовой площадки, на уступе). Реактор тяжелый, поэтому с ним будет непросто добраться по узкому коридору до топлива, но выбора у вас нет.

Подобрав топливо, летите влево и спускайтесь в нишу, в которой сидит инопланетянин. Сбросьте на него реактор и забирайте модуль (не пытайтесь избавиться от модуля раньше – провалите миссию. Если вас уничтожат прежде, чем вы дотащите реактор до инопланетянина, то заново начав уровень, опять летите к уничтоженной станции – реактор будет там).

Для завершения уровня вам осталось собрать людей. Первая группа находится справа и сверху от того места, где вы забрали модуль. За второй надо лететь вниз, вдоль той скалы, где вы подобрали первую группу. Помимо людей, вы найдете внизу и колбу с оружием. Забрав все, возвращайтесь на стартовую площадку.

## Уровень 6

Задание:

1) уничтожить охранного робота, контроль над которым получили инопланетяне.

2) спасти людей.

3) самостоятельно отыскать модуль, так как его местонахождение неизвестно.

Этот уровень тоже не очень сложный, если действовать четко и точно, но все же топлива может не хватить. Последовательность такая: от стартовой площадки летите вправо, цепляйтесь за транспортную систему и расстреливайте стену. После этого спускайтесь вниз, чтобы забрать оружие.

Выбравшись обратно, расстреливайте инопланетян и спускайтесь вниз по второй транспортной системе. Вы получите еще оружие и сможете забрать несколько человек.

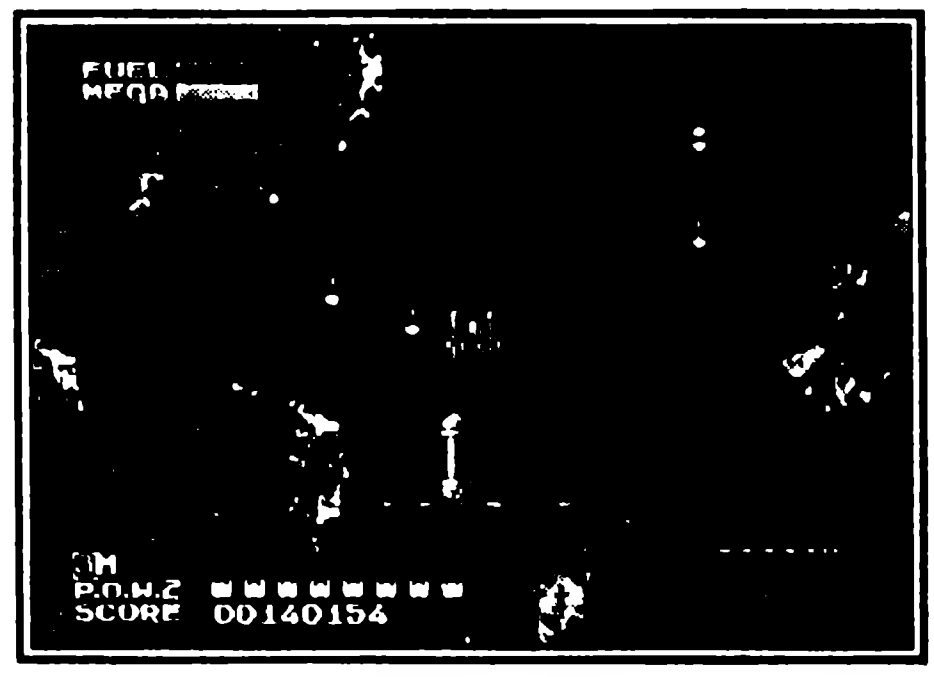
Поднявшись наверх, летите вправо и расстреливайте стену. После этого спускайтесь вдоль стены вниз, забирайте жизнь и заправляйтесь внизу топливом, попутно забрав людей. Вылетайте обратно и летите через пробитую стену дальше вправо.

Чтобы не заблудиться, летите вправо насколько получится, а потом спускайтесь вниз по тоннелю, расстреливая врагов.

Когда влетите в большую пещеру, удерживайтесь под потолком и стреляйте вниз, чтобы уничтожить охранного робота. Не опускайтесь очень низко, иначе он сможет подпрыгнуть и ударить вас, или вы подвернетесь под энергетический заряд, который уничтожит вас на месте.

Расстреляв робота и пушку справа, опускайтесь вниз и собирайте людей. После этого летите влево, сбивайте еще одну пушку, пробивайте стену и забирайте модуль.

Топлива у вас уже немного, поэтому действовать надо быстро. Летите вправо и пробивайте еще одну стену – за ней топливный контейнер. Если отсюда вы пролетите еще немного вправо и поднимитесь вверх, то сможете восстановить защиту, но можно этого и не делать (вылетая оттуда, вы потеряете ее, потому что на вас будут попадать капли).



Возвращайтесь обратно на стартовую площадку так же, как прилетели сюда.

## Уровень 7

Начиная с этого уровня, сканирование невозможно. Вам необходимо самостоятельно понять, что надо делать и куда двигаться.

До конца игры осталось не очень много, но начались самые сложные уровни. Здесь повышенная гравитация, поэтому вас сильнее тянет вниз. К тому же большая часть уровней залита водой. Вы можете перемещаться под ней, но вас постоянно выталкивает наверх, в результате чего двигаться очень сложно.

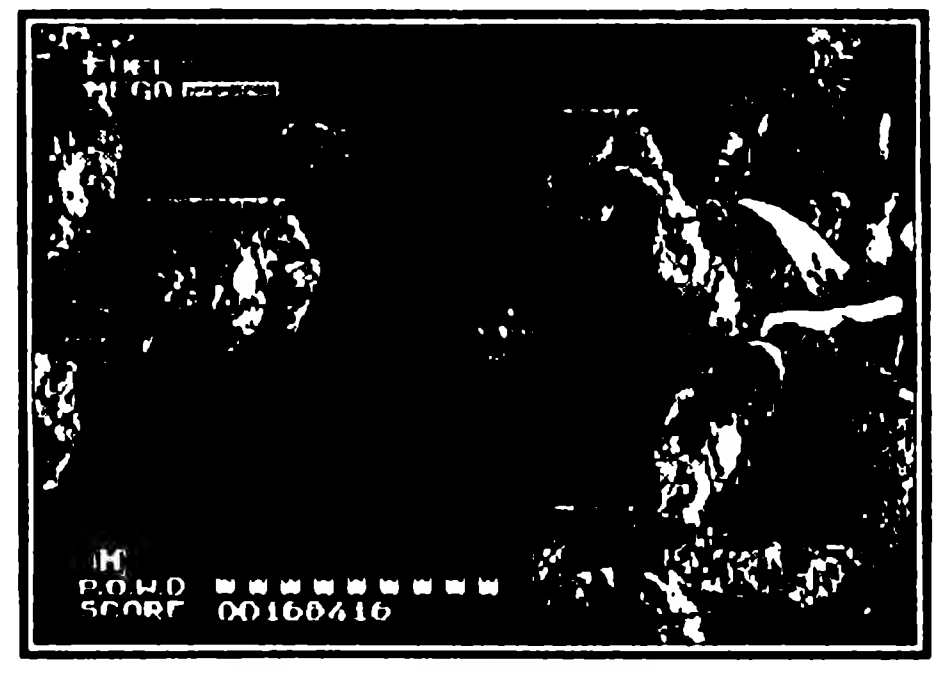
Поскольку никаких конкретных заданий нет, я буду просто указывать ваш маршрут.

От места старта вы можете пролететь вправо и в ущелье взять ракеты, но если у вас есть запас, то лучше этого не делать – вам понадобится много топлива, чтобы пройти этот уровень. Лучше падайте вниз вдоль левой стены и плывите через узкий проход под водой. Старайтесь не сталкиваться со стенами, потому что тогда вы потеряете скорость и начнете всплывать. Проплыв под скалой, всплывайте с левой стороны и расстреливайте растение.

Летите вверх, ракетами уничтожая маленьких прыгающих инопланетян. Ни в коем случае не оставляйте их сзади или сбоку от себя – если такой инопланетянин толкнет вас на стену, вы наверняка разобьетесь. Пауков можно расстреливать обычным оружием, хотя приближаться к ним тоже нельзя – поймают и ударят о стену.

Летите вправо по коридору, забрав попутно из колбы особое устройство – Anti-Pressure (за неимением корректного перевода названия этой штуковины я буду называть ее антидав, поскольку она нейтрализует водяное давление). Применяя антидав, вы будете действовать под водой так же, как в воздухе – то есть, ничего не делая, вы будете опускаться вниз. Впрочем, не все так хорошо – вы будете быстро погружаться, а когда действие закончится, снова начнете всплывать. Эффект отсутствия давления действует несколько секунд и очень трудно уловить момент перехода от одного состояния к другому. По этой причине я редко использовал это устройство, хотя кое-где без него не обойтись.

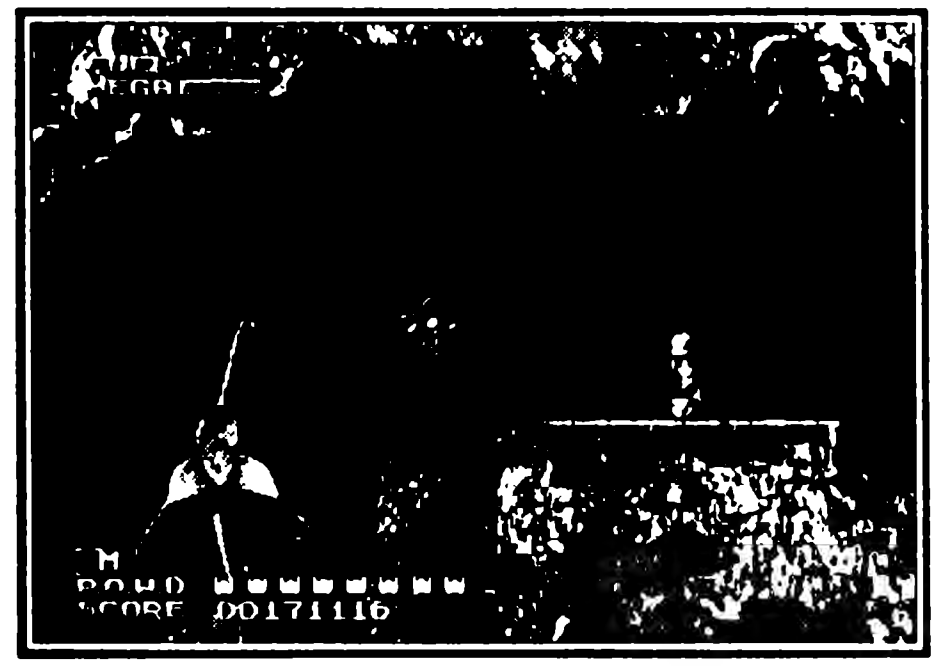
Когда доберетесь до грозди светящихся желтых шаров, стреляйте в них сбоку. Они упадут вниз и пробьют вам проход. Опускайтесь следом и заправляйтесь. После этого прострелите себе проход в цепочке шаров, плавающих по поверхности, и используйте антидав, чтобы быстро погрузиться на дно, где вы должны забрать бомбу. Вам придется постоянно переключаться между оружием и антидавом, поскольку необходимо отстреливаться от раковин и включать антидав, как только его действие закончится. Зато вы практически не потратите топлива на то, чтобы опуститься вниз.



Забрав бомбу, возвращайтесь обратно тем же путем, каким попали сюда. Там, где вы уничтожили первое растение, используйте

антидав, чтобы опуститься в расщелину слева и заправиться топливом (без антидава это сделать невозможно, поскольку надо ненадолго остановиться возле контейнера, а вода вас постоянно выталкивает).

В том месте, где вы ныряли в самый первый раз, плывите вниз с правой стороны. Вы должны добраться до трубы, торчащей из дна, и сбросить на ее крышку бомбу, подобранную ранее. Прежде чем вы доберетесь до трубы, вам придется пробиться через рыб и раковины. Помните, что у вас будет только две попытки уничтожить крышку. Кроме того, нельзя находится вблизи бомбы в момент взрыва – ударной волной вас отбросит на скалы и может разбить.



В случае удачи уровень воды сильно понизится и слева появится проход, закрытый ранее водорослями. Плывите туда, пока не уплывете за пределы экрана, и уровень будет на этом завершен.

## Уровень 8

Здесь все несколько проще, чем на предыдущем уровне, поскольку не придется плавать туда-сюда. Зато, кроме воды, появилась еще и кислота, длительное пребывание в которой разрушает ваш корабль (добавилась еще одна полоска там, где показывается топливо и заряд орудий. Чем длиннее зеленая полоса, тем меньше у вас осталось времени).

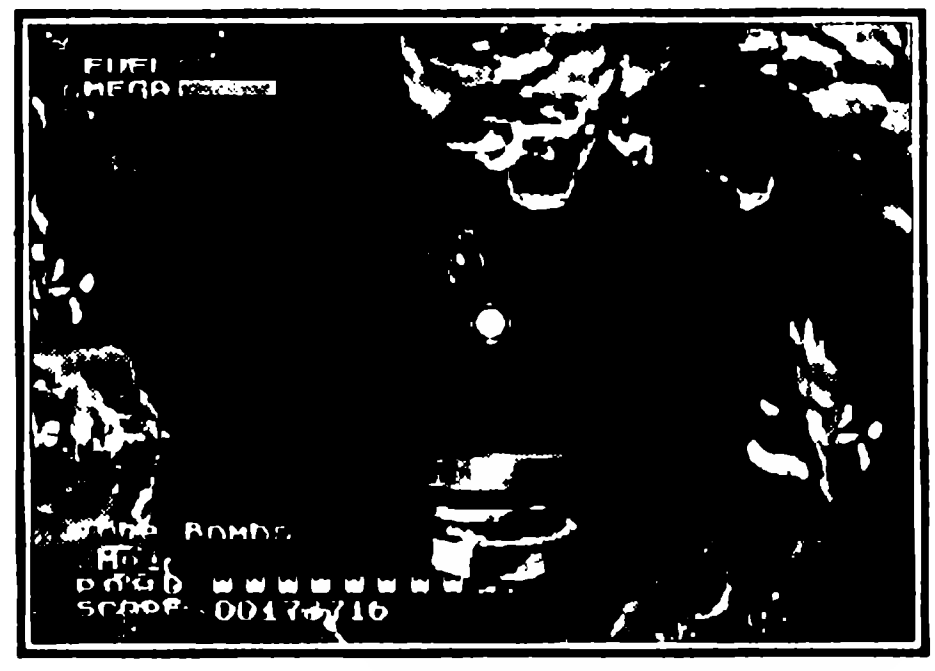
Сбивайте пушку возле самого старта, а потом пролетите вправо, в узкое ущелье, чтобы добыть там колбу с оружием. После этого вылетайте обратно и опускайтесь вниз, чтобы нырнуть в воду (ныряйте возле левой стены, чтобы не наткнуться на камни).

Не боясь медуз (они плавают для красоты и не опасны), плывите вправо до самого тупика и поднимайтесь там наверх, чтобы забрать зеркальный лазер (Mirror Lazer) – без него вы не сможете пройти этот уровень. Взяв его, вернитесь немного обратно и поднимайтесь по коридору, который находится над стреляющим растением (которое вы, возможно, уже уничтожили).

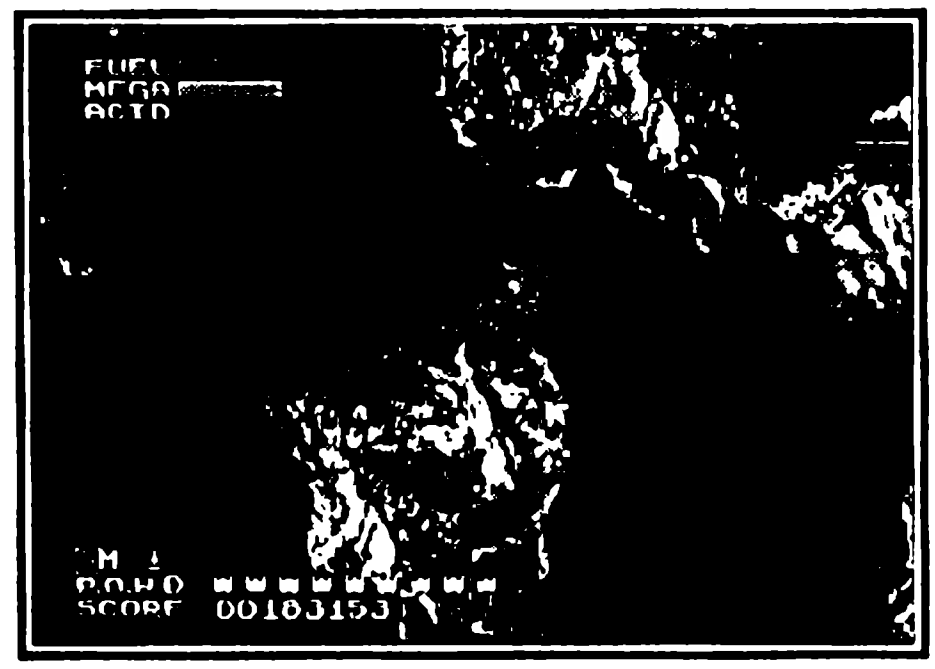
Пролетев по нему до развилки, где можно спуститься вниз, а можно подниматься на-

верх, летите вверх (внизу можно подобрать ракеты, но тогда вам, скорее всего, не хватит топлива, чтобы добраться до следующего контейнера).

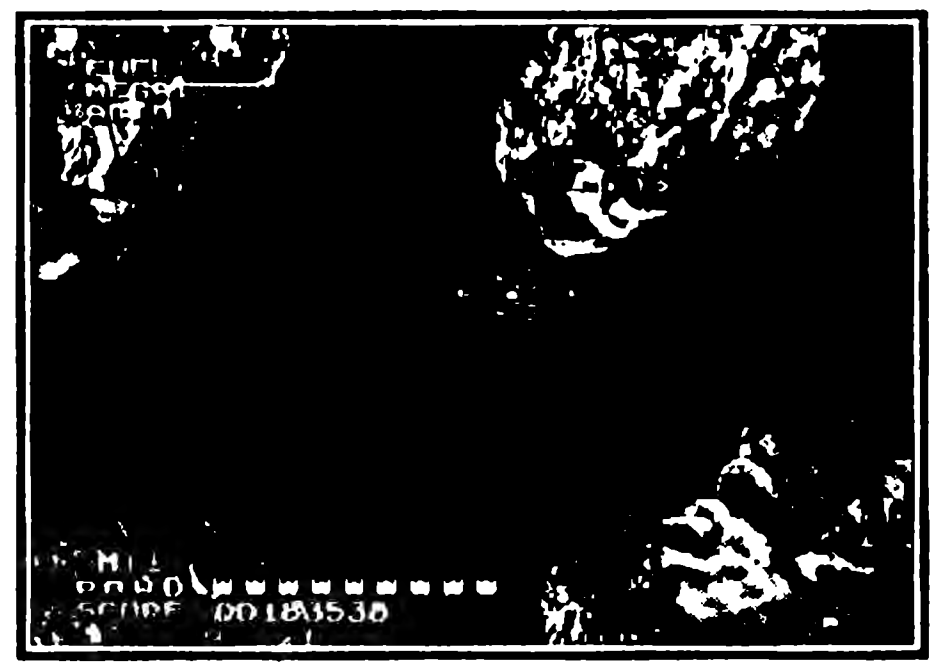
Вы должны пролететь по узкому коридору и уничтожить в нем прыгающего робота (это, пожалуй, одно из самых сложных мест на этом уровне). Над ним зависать нельзя, потому что он может ударить вас о потолок. Разворачивайтесь орудиями вниз, удерживайтесь таким образом рядом с проходом и стреляйте в робота (или пускайте в него ракеты).




Избавившись от врага, летите по этому коридору влево и заправляйтесь топливом. После этого поднимайтесь вверх и стреляйте в синий фонарь, чтобы убрать силовое поле. Поднимайтесь над ним и летите влево. Расстреливайте еще один фонарь, чтобы убрать второе силовое поле, после чего летите дальше влево и спускайтесь вниз вдоль стены.



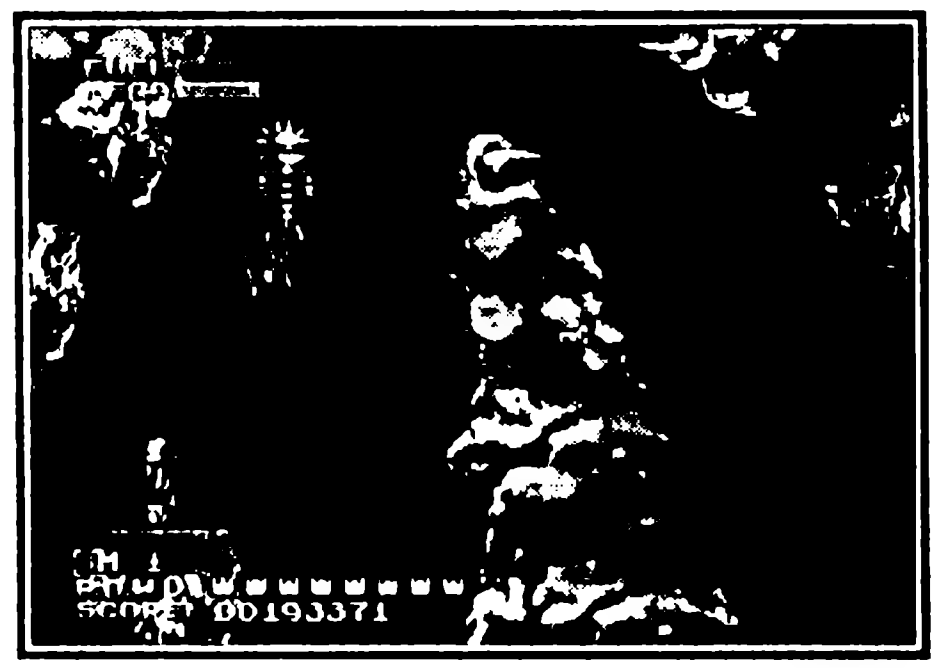

Вы попадете в кислоту и должны плыть по тоннелю вправо, отстреливая по пути растения и раковины. Добравшись до другого края этого тоннеля, выныривайте из кислоты и заправляйтесь. Теперь используйте зеркальный лазер и, подбираясь снизу к правой установке, стреляйте в нее. Она будет ловить заряд и отправлять его вращаться по кругу между несколькими установками. Когда вы отправите таким образом несколько зарядов, лазер исчезнет. Теперь стреляйте в правую установку. Она взорвется, и освобожденные заряды пробьют дыру в стене. Влетайте в нее, и этот уровень будет пройден.




## Уровень 9

Это самый длинный, но далеко не самый сложный уровень. Объяснение этому простое – практически на старте вы получаете предмет, благодаря которому у корабля появляется неограниченный запас топлива. Иными словами, теперь вы можете болтаться по этому уровню сколько душе вашей угодно, не опасаясь того, что топливо завершится, и вы разобьетесь. Не надо только очень часто биться об стены, и все будет в порядке.

Итак, от места старта ныряйте налево и плывите вниз. На развилке (где сидит стреляющее растение) плывите по левому коридору. Остерегайтесь прыгающего робота, который выскакивает снизу, и постарайтесь его сбить. Заберите Nuclear Crystal (Ядерный Кристалл), и можете больше не волноваться за топливо – до самого конца игры оно больше не будет кончаться.




Выплывайте обратно к развилке и плывите по правому коридору, чтобы забрать жизнь, после чего возвращайтесь на старт.

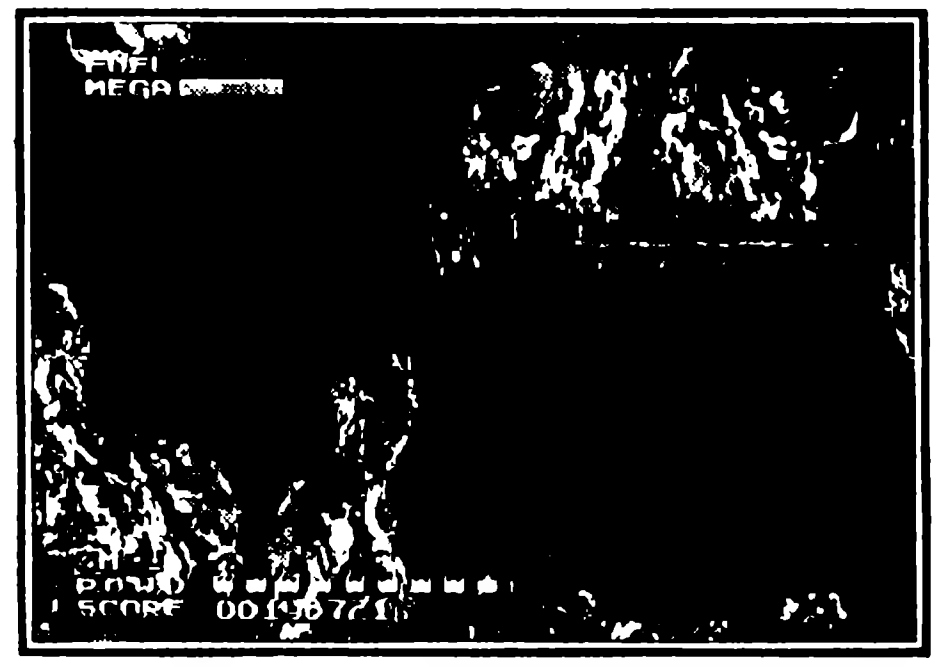
Отсюда вы должны двигаться вправо. Растение внизу можно не трогать, а двух маленьких прыгающих инопланетян лучше уничтожить ракетами.

Добравшись до воды, опускайтесь в нее, сбивайте растение и плывите влево. Контейнер с топливом вам не нужен, а контейнер с энергией можно забрать, если использовать антидав. Заплыв в тупик и уничтожив прыгающего робота, вы найдете колбу с оружием. Взяв его, возвращайтесь к развилке и плывите вправо.

Очень скоро вы доберетесь до тоннеля, уходящего вниз, но не спешите по нему плыть. Сперва проплывите дальше вправо и, уничтожив растение, пролетите по небольшому коридору, чтобы забрать ключ. Вот теперь возвращайтесь к широкому тоннелю и плывите по нему вниз, а потом влево (если бы вы не взяли ключ, то проход налево был бы закрыт силовым полем).

На первой развилке плывите верхним путем, на второй без разницы, как плыть, но нижний путь короче. Спустившись вниз, плывите вправо и постарайтесь не попасть под удар глубоководных мин, которые будут обваливаться при вашем приближении (их удар может быть очень опасным). Вы должны проплыть по коридору, который охраняется гигантскими крабами – это одно из самых сложных мест на этом уровне. Вам нужно уничтожать крабов прежде, чем они сумеют ударить вас клешней (такой удар впечатывает вас в стену, что, скорее всего, приведет к разрушению корабля). Используйте против них ракеты, если они у вас еще есть.

Попав на развилку, сами решайте, как плыть. Нижний коридор охраняют еще два краба. В верхнем коридоре вам будут мешать пу-



зырьки газа, прижимающие вас к потолку, в результате чего вы будете терять энергию. Прорваться через газ не очень сложно, но если замешкаетесь, то могут возникнуть проблемы.

После этого плывите верхним путем, а когда упретесь в стену, плывите вниз, чтобы обойти скалу. Вместе с пузырьками поднимайтесь наверх и берите ключ, после чего опять плывите вниз (пузырьки исчезнут) и, проплыв под скалой, поднимайтесь наверх. Взятый ключ убрал силовое поле, так что теперь вы можете плыть по верхнему коридору влево.

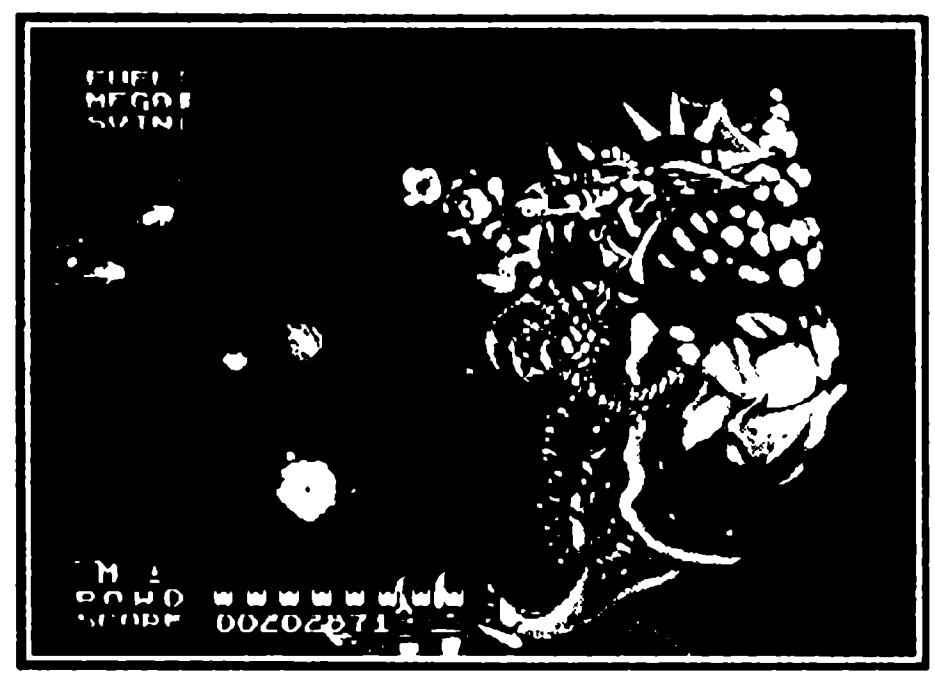
Некоторое время развилок на вашем пути не будет. Когда доберетесь до стреляющего растения, сбивайте его, а потом еще и паука, который висит над водой. Если поплывете подводным тоннелем, то заплывете в тупик, где сможете восстановить энергию, однако тоннель длинный и не очень широкий, поэтому плыть туда нужно только в том случае, если у вас совсем плохи дела с защитой.

Все, что вам осталось, это пробраться верхним коридором вправо. Местами этот коридор очень узкий и пробраться сложно, но если уж вы добрались досюда, то и здесь как-нибудь пролезете. В какой-то момент на экране появится надпись «In Svin's Cave» и чуть позже «Start Relocated». Так, незаметно, вы перешли на последний уровень и попали в пещеру Svin'a – лидера всех инопланетян. Вторая надпись означает, что место старта было перенесено – если теперь вы потеряете жизнь, то начнете отсюда, а не сначала девятого уровня.

Вскоре после этого вы выберетесь из коридора и попадете в большую пещеру, до половины залитую водой. Это и есть убежище Svin'a, и теперь вы должны победить его. Никаких особых советов тут дать нельзя – старайтесь держаться над водой (маневренность будет выше, чем под водой), приближайтесь к врагу и непрерывно стреляйте в него. Под полосками, обозначающими ваш запас топлива и заряд орудий, добавилась еще одна – это здоровье монстра, которое постепенно исчезает, когда вы стреляете в него. После того как он взорвется, от него отделится часть – ее тоже надо уничтожить, чтобы завершить игру.

Если у вас есть в запасе четыре-пять жизней, можете напролом лететь на врага, непрерывно стреляя. Даже если вы будете терять жизни, вы прикончите его быстрее,

чем у вас истощится их запас. Лучшее, чего смог добиться я – это уничтожение обеих частей Svin"а зеленым оружием с мощностью четыре, не потеряв при этом ни одной жизни (на легком уровне сложности).



Полностью истребив врага, вы увидите небольшой мультик, в котором вам покажут, как вы покидаете планету, после чего появится текст, который информирует вас о том, что вы добились поразительных успехов во время борьбы с инопланетянами, и если когда-либо подобная ситуация возникнет вновь, все будут рассчитывать на вашу помощь.

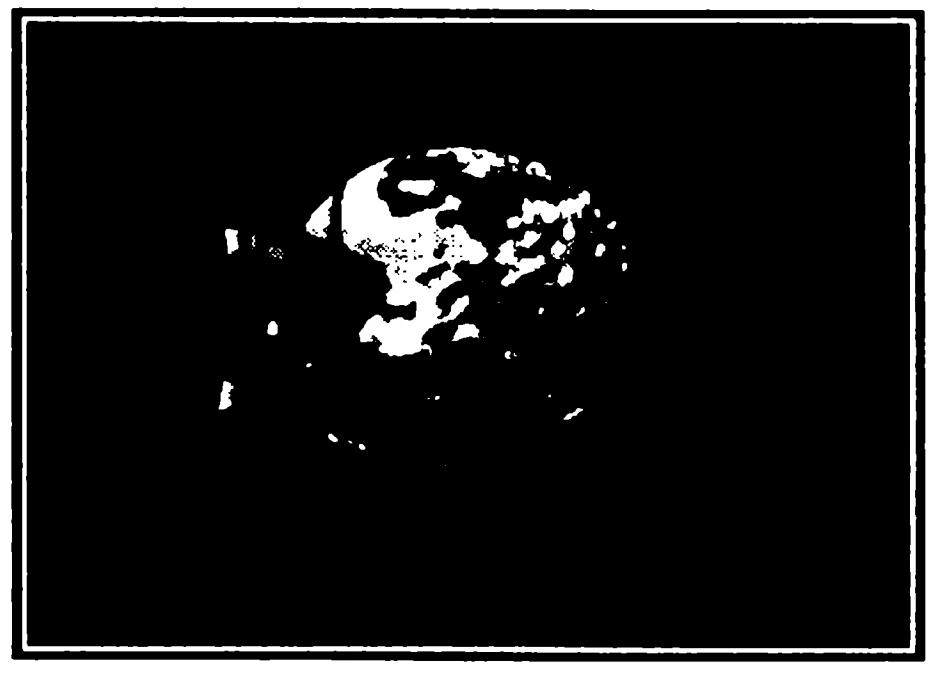
Если имеете желание, то можете дождаться появления титров и узнать, кто принимал участие в создании этой игры.

## Заключение

Поначалу эта игра вызвала у меня только недоумение – как в такое можно играть? Однако, разобравшись с управлением и привыкнув к нему, я оценил все ее прелести. Превосходная графика и очень качественная музыка выделяют ее на фоне других игр. Если проходить ее на легком уровне, то весь процесс игры будет доставлять удовольствие (даже на вставки между уровнями приятно посмотреть).

Не пожалейте несколько часов и научитесь как следует управлять кораблем – поверьте, это совсем не так сложно, как кажется поначалу. Зато потом вы будете вознаграждены сполна – мало какие игры могут сравниться по своей играбельности с этой.

*Автор описания Сергей ПАВЛОВ*



# YS III: WANDERERS FROM YS

## ИС 3: СТРАННИКИ ИС

***Sega • Количество игроков 1 • RPG***
***Рейтинг ★★★★★★★★☆☆***

*Ис 3, — единственная игра из целой линейки ролевых игр, состоящей из пяти приключений, которая вышла в США, и, соответственно, была переведена на английский язык. Кроме них, в сериал входит огромное количество серий аниме, есть даже сериал манги, что полностью объясняет огромную популярность игры. Поначалу она кажется очень простой, но это только поначалу: как только вы несколько углубляетесь в сюжет, понимаете, что наскоком игру не взять. Тем более, что в ней очень мало мест, в которых можно сохраниться (хотя на картридже и предусмотрена батарейка для этих целей). К тому же, большинство врагов в игре так сильны, что могут убить вас несколькими ударами. Вместе с тем игра очень коротка для РПГ-игры.*

## Управление

В отличие от большинства ролевых игр, действие Ис развивается все время на горизонтальной равнине, здесь нет ни намека на псевдо-трехмерность. Управление в игре осуществляется при помощи следующих кнопок:

Кнопка A — использование предметов

Кнопка B — движение, подтверждение операций

Кнопка C — нападение, разговор, отмена

Кнопка Select — меню

Кнопка Start — пауза в игре

После того, как вы начнете загрузку игры, вам предложат посмотреть вводный ролик с довольно интересной музыкой. Обратите внимание: если вы ранее не играли в эту игру, она автоматически сделает сохранение, отправив вас в меню.

## Основные моменты экрана

1. Оборудование

Вызвав это меню при помощи кнопки A, вы увидите сетку с 25-ю блоками, где будут отметки «Sword», «Armor», «Shield», «Ring», и «Item», что соответственно означает: меч, доспехи, щит, кольцо, предмет. Пожелав оборудовать персонажа каким-то из находящихся в сетке предметов, просто укажите на него курсором и нажмите кнопку. Если вы оборудуете кольцо, то оно автоматически начинает терять мощь, поэтому кольца нужно оборудовать только по мере надобности.

2. Опись — вторая панелька на экране. Здесь располагаются основные предметы, в основном бесполезные и использующиеся автоматически, когда вы достигните определенной точки. Единственное исключение здесь, — «Shining Crystal», который используется для приготовления «Brocia's Secret Medicine».

3. Статус — иконка вашего персонажа, которая дает вам информацию о состоянии здоровья и силе персонажа, его опыте. На экране статуса вы видите следующую информацию:

— уровень, — уровень опыта вашего персонажа
— HP — здоровье героя
— STR — сила персонажа, с которой он может нападать
— DEF — защита от нападения врагов
— EXP — опыт персонажа
— Next EXP — количество опыта, необходимое для того, чтобы достигнуть следующего уровня развития
— Gold — деньги, заработанные на врагах

Посмотрите на табличку, которая даст вам некоторое представление о соотношении данных параметров на различных уровнях:

| Level | HP | STR/DEF | EXP |
|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 10 | N/A |
| 2 | 30 | 15 | 100 |
| 3 | 40 | 20 | 200 |
| 4 | 50 | 25 | 400 |
| 5 | 60 | 30 | 700 |
| 6 | 70 | 45 | 1000 |
| 7 | 80 | 50 | 2000 |
| 8 | 90 | 55 | 4000 |
| 9 | 100 | 60 | 6000 |
| 10 | 120 | 65 | 8000 |
| 11 | 150 | 75 | 10000 |
| 12 | 170 | 85 | 20000 |
| 13 | 190 | 95 | 30000 |
| 14 | 210 | 110 | 40000 |
| 15 | 230 | 128 | 50000 |
| 16 | 255 | 145 | 65535 |

4. Сохранение — одна из самых важных особенностей игры. Чтобы сохранить игру, откройте соответствующее меню «Save» в главном меню. Здесь есть 15 слотов для сохранения игры, и вы сможете сохранить ее практически в любом месте, где пожелаете. Только вот из-за ограничения количество слотов вам не удастся сохранить все эти места. Единственное место, где нельзя сохраняться в игре, — сражение с боссом.

5. Загрузка, в отличие от сохранения, может быть сделана в любом месте. Это последняя опция в главном меню. Выберите любой сохраненный файл и загрузите его для того, чтобы заново начать с этого места.

6. Кольца, — в них заключена огромная сила, которую вы должны использовать только в крайних случаях, например, в сражении с боссом. Сила колец, подобно деньгам и опыту, может быть получена в сражении с врагами. Однако, за каждого врага, каким бы он не был, вы получите только одно кольцо.

## Советы

1. Сохраняйтесь как можно чаще, так как никогда не знаешь, что ждет вас за следующим поворотом. Для этого вам придется убивать старые сохранения, но это того стоит, так как за очередным поворотом вас может ждать босс, а вы к сражению с ним, может статься, не готовы именно в этот момент.

2. Всегда оборудуйте новый предмет, как только находите его.

3. В некоторых местах вы можете находить врагов, двигающихся по экрану. Отведя такого супостата немного назад и прикончив, вы, пройдя снова на этот экран, найдете еще одного такого же. Может показаться, что я усложняю вам жизнь, но скорее всего это — хороший способ создания опыта, запаса денег и колец. Только учтите, что действует этот способ эффективно только на первых порах.

4. Вы не должны убивать всех и вся, тем более на последних стадиях, где враги очень мощны. Если противник не перегораживает вам путь, его можно попросту обойти.

5. Если не можете убить какого-то врага, просто сохранитесь прямо перед его носом и потом загрузитесь, — врага на месте не будет. Но не делайте этого слишком часто, чтобы не потерять драгоценный опыт.

# Прохождение

## The Town Of Redmont

Предметы: нет

Враги: нет

После просмотра ролика Доги пересечет мост, ведущий к городу. Доги встречает Г.Гарднера, и они начинают делиться воспоминаниями. Скоро к ним подходит Адол, все они знакомятся. После некоторого развития сюжета Доги возвращается в город, к старой гостинице, где он имел обыкновение останавливаться, когда навещал селение. Там он сталкивается с Еленой. Хотя он пробует поговорить с ней, Елена, кажется, слишком занята и спешит, чтобы точить лясы с ним. После этого Доги оставляет вас, и вы способны далее двигаться сами.

| Item Shop | Gold |
|---|---|
| Ring Recharge | 100 |
| Medicinal Herb | 100 |
| Brocia's Secret Medicine | 1000 |
| Illusion Mirror | 500 |
| Amulet | 1000 |
| Fairy Necklace | 50000 |

Обратите внимание на то, что Brocia's Secret Medicine доступна только тогда, когда у вас есть Shining Crystal.

| Armory | Gold |
|---|---|
| Short Sword | 400 |
| Broad Sword | 8000 |
| Leather Armor | 300 |
| Chain Mail | 1500 |
| Banded Armor | 12000 |
| Wood Shield | 200 |
| Large Shield | 6000 |
| Banded Shield | 10000 |

В городе нет ничего особенно интересного. Вы можете посетить бабушку Аду в крайнем домике, а также поговорить с различными горожанами, чтобы получить последние слухи. У вас есть 1000 монет, и первое место, куда герой должен отправиться, —

магазин предметов. Попав внутрь, идите к девочке и купите Medicinal Herb. Выйдите после этого из магазина, не покупая больше ничего, и идите в магазин оружия. Там купите Short Sword, Leather Armor, и Wood Shield. Вы останетесь без денег, но сможете вернуть их довольно скоро. Оборудуйте все предметы и идите направо.

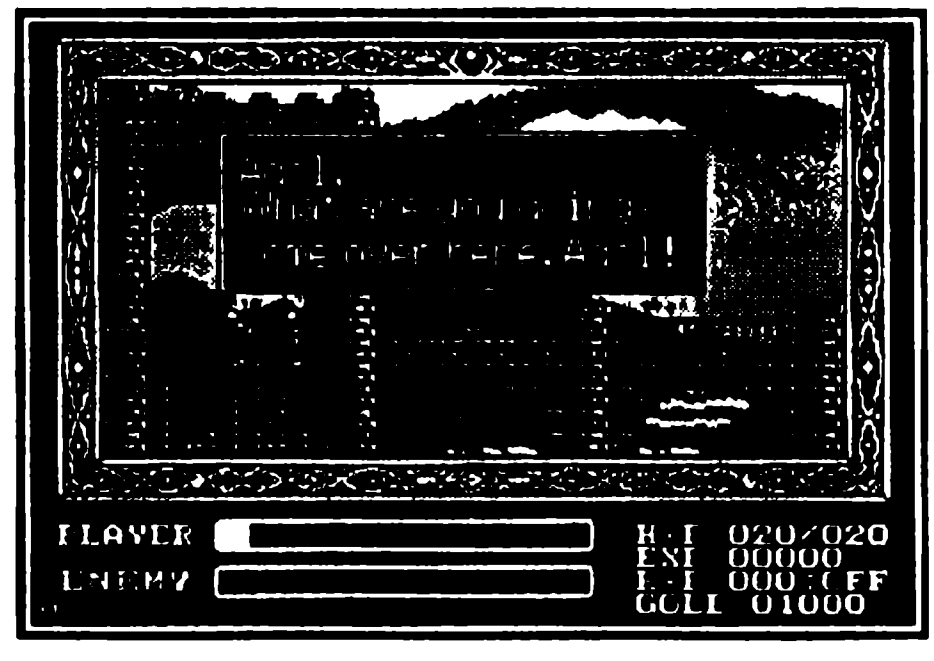
Вы остановитесь посреди большой толпы, окружившей раненого сапера. Когда они узнают, что город окружен минными полями, Адол вызовется помочь им. Идите направо и выйдите из города, чтобы оказаться на карте. Нажмите вправо, и Адол окажется на Tigray Quarry, единственном доступном сейчас месте.

## The Tigray Quarry

Предметы: Power Ring, Robert's Pendant, Long Sword, Sun Statue
Враги: Gulumus, Bikmorl, Keyron, Raddel, Ormwal, Dulan, Elfeilu

Прежде, чем войти в Tigray Quarry, вы окажетесь в долине. Идите направо и пересеките мост, чтобы войти внутрь. Имейте ввиду, что вы сможете вернуться в это место и восстановить здоровье.

Как только вы войдете, на вас начнут нападать враги. Несколько Bikmorl (гигантские осы) летят прямо на вас. Постарайтесь убить их, но не стремитесь поразить сразу всех. Не используйте лестницу, чтобы добраться до другого уровня, вместо этого отойдите от доски, повернитесь вокруг и убейте двух Gulumus (гигантские муравьи). Теперь, когда вы очистили эту область, попробуйте использовать еще одну осу для того, чтобы заработать опыт, как это было описано в подсказках. После того, как вы получите следующий уровень (он должен быть не меньше третьего), можно отправляться дальше. Но прежде, чем вы пройдете дальше в Tigray Quarry, нужно вернуться к началу и восстановить здоровье. Но помните, что вам нужно продержаться как можно больше перед тем, как использовать волшебную травку. После этого вы готовы углубиться в шахту. От первой пещеры идите направо, и вы окажетесь в лесистой области, где найдете двух муравьев. Двигаясь по этажам, нападайте на них. Муравьи слишком малы, чтобы попадать в них очень метко, если вы не на земле. После этого вы натолкнетесь на скалы, которые поведут вас все выше и выше. Будьте внимательны здесь: гигантские осы часто выскакивают совершенно неожиданно. Вы достигните небольшого леска на вершине, где снова найдете муравья. Уничтожив его, идите вперед, вас ждет еще один скалистый ландшафт, но в конечном счете вы окажетесь в новом леске с муравьями. Лестница здесь приведет вас на другой уровень. Поднимитесь по лестнице и идите вниз по этажу, чтобы попасть в следующую область.



Эта область, — большой вертикальный водопад. Не слишком долго наблюдайте за красивым пейзажем, здесь полно опасных врагов. Но здесь нет большого количества гигантских ос или муравьев, теперь основные враги для вас, — Keyron (фиолетовые летучие мыши) и Raddels (синие огры). В зависимости от того, насколько вы продвинуты, мыши могут быть либо очен опасны, либо

довольно просты. С людоедами (ограми) лучше не связывайтесь, хотя драться с ними и просто, — только время потеряете. Здесь есть несколько лестниц и досок, но вам пока что нельзя их использовать. Самый легкий путь вниз состоит в том, чтобы разбить доску и свалиться туда, — вы приземлитесь как раз между двумя ограми. Прыгайте влево и идите в следующую комнату, где герой найдет сундук и дверь. Открыв сундук, вы найдете Power Ring. Не беспокойтесь по поводу двери, она пока что заблокирована, но мы сможем вернуться сюда попозже. Теперь у вас есть некоторый выбор: если у вас достаточно низкий уровень развития, вы должны вернуться назад и расправиться с ограми. Но если у вас уровень 3 или выше, вы можете заработать на них опыт и деньги, но не вздумайте использовать кольцо. Рекомендуемый уровень развития здесь, — 5. также, если у вас есть 1500 монет до того, как вы вышли отсюда, вернитесь в город и купите там Chain Mail. Этот того стоит.

После этого идите направо и вниз по другой пещере, вы прибудете к ряду скалистых холмов. Под каждым из холмов есть муравей, который попытается внезапно атаковать вас. Будьте готовы к этому и расправьтесь с врагами. Теперь идите к следующему леску и поднимитесь на уровень выше. Здесь вам, вероятно, придется иметь дело с несколькими ограми. Любым путем двигайтесь вправо и поднимитесь по лестнице в конце этажа.

Вы попали в другую длинную горизонтальную пещеру. Идите вправо, и вы увидите несколько подпрыгивающих Ormwals (синяя слизь). Они могут быть действительно очень опасны, и, если ваш уровень меньше чем 5, лучше сюда не соваться. Если ваш уровень все же ниже 5-го, придется использовать Кольцо Власти, потому что перескочить слизь невозможно. Если вы попробуете это сделать и попадете на какую-нибудь из них, то игра будет закончена. После прохождения этой угрозы вы найдете еще один сундук. Откройте его и получите Robert's Pendant. Идите вниз по лестнице.

Здесь нет никаких врагов. Вместо это вы натолкнетесь на парня с зелеными волосами. Посмотрев небольшой душещипательный ролик, идите вниз за мальчиком, которого столкнул туда зеленоволосый. Добравшись до него, вы узнаете его имя ( Дуай). Он отправился в пещеры для того, чтобы спасти своего товарища, Эдгара, который попал в плен к злобному монстру. Для того, чтобы убить его, нужен специальный меч. Дуай даст вам Warehouse Key, с которым вы вернетесь к водопаду.

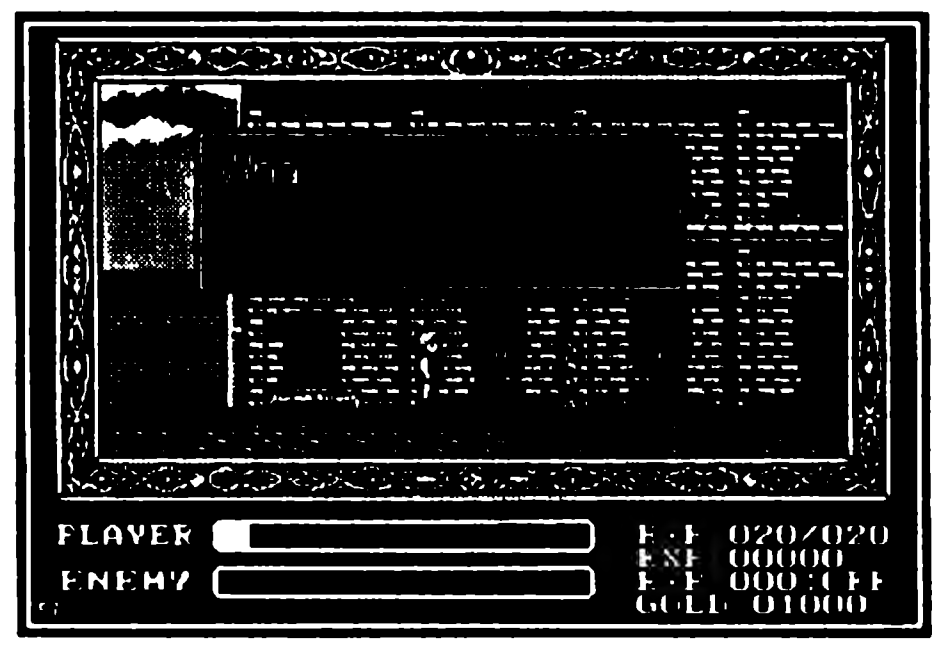
Теперь у вас есть небольшой выбор: либо пойти вправо и сразу же сразиться с боссом, либо вернуться, восстановить здоровье, и, возможно (если вы не сделали этого ранее), купить себе кольчугу в городе. Настоятельно советую второй вариант, так как иначе босса будет невозможно убить. Вернувшись снова к водопаду, поднимитесь вверх по лестнице на правую сторону ямы, где найдете небольшую пещерку. Сохранитесь прежде, чем вы пройдете внутрь, и только после этого заходите туда. Музыка изменится, и вы увидите дверь. Оборудуйте Кольцо Власти и примените заживляющую траву.

**Босс: Дулан**

Это ваш первый босс, который, кстати, может убить вас несколькими ударами. Тактика его поведения однообразна. Он постоянно двигается из одной части комнаты в другую, стреляет огненными шарами (они раскалываются натрое на середине экрана). Шары очень быстры, вам нужно постараться уйти от них или вообще с линии атаки. Если ваш HP падает менее чем до 10, заживляйтесь самостоятельно. Используя Кольцо Власти, вы сможете довольно быстро поразить врага. После сражения вы по-

лучите Dulan's flying sword, оборудуйте его на себе и идите обратно к Дуаю. Если у вас мало энергии, вернитесь к городу для того, что восстановить ее, купив побольше травы.

Как только вы доберетесь до Дуая, он позволит вам пройти. Вы сможете пройти два водопада здесь, но не найдете здесь никаких врагов. После прохождения второй области водопадов вы увидите нескольких слизняков. Теперь пройти их намного проще, когда у вас есть Long Sword Дулана, так что вы даже не будете использовать Кольцо. После того, как пять или шесть слизняков прикончены, идите направо. Если у вас нет уровня 7, то к следующему боссу лучше не соваться. Идите вниз по лестнице и сохраните игру перед прохождением через дверь.




**Босс: Эльфейла**

К счастью, Эльфейла никогда не перемещается по комнате, но всегда нападает на вас, как только вы попадаете в комнату. Она сворачивает свои крылья и выпускает в вас три луча в форме полумесяца. Лучи самонаводящиеся, лучший способ уйти от них, — подойти под врага и прыгать, как только лучи летят в вас. Не прыгайте слишком высоко. Как только вы оторвете вражине крылья, с рогов Эльфейлы молния ударит в землю. Если вы находитесь слишком далеко от нее, Эльфейла снова направит на вас волны. Повторите свое нападение, и враг будет повержен. После сражения идите к городу. Статуя Солнца — ваша награда. После этого дверь в комнате, где находился предыдущий босс, откроется. Идите вправо и поговорите с парнем, которого встретите на пути. После этого поднимитесь по лестнице и поговорите с Эдгаром. Он поблагодарит вас, и вы окажетесь вместе с ним у Дуая. Идите к городу после того, как они вас отблагодарят.

## The Return To Redmont

Предметы: Shield Ring
Враги: нет

Прежде, чем вы сможете вернуться в город, Г.Гарднер остановит вас и сообщит, что Доги хотел бы с вами повидаться в гостинице. Если вы еще не получили кольчугу, на склад оружия вам также нужно зайти. Необходимо прикупить лечебной травки, и после этого можно зайти к бабушке Аде. Покажите ей Robert's Pendant, и она отдаст вам Shield Ring.

После получения подарка идите к гостинице. Внутри вы найдете Доги, который поприветствует вас, после чего Елена уведет вас оттуда и сообщит вам, что ее друг Честер пропал некоторое время назад, а его кулон она нашла около руин Ilvern. Она также беспокоится о судьбе священника Пьера, который недавно отправился туда же и пропал. Если вы спасете Честера, она будет вам очень признательна.

## The Ilvern Ruins

Предметы: Small Shield, Star Statue
Враги: Seean, Earger, Fazul, Shiguld, Goglang, Whisp, Wyvern

Если вы думаете, что для вас шахты были самым трудным испытанием, то следующий уровень даст вам возможность за пару секунд разубедиться в этом. Подобно тому, как это было в шахтах, перед локацией у вас будет возможность побродить по безопасной территории прежде, чем войти во вражеские земли. Так же, как и раньше, вы сможете вернуться в это место после для того, чтобы излечить себя.

Войдя в руины, вы увидите двух Eargers (огненных монстров) вверху над вами и Scean (волшебник), приближающегося справа. Ныряйте вниз и проползайте под огненными шарами волшебника и убейте его, после чего займитесь монстрами. Идите направо, разберитесь еще с несколькими волшебниками, после чего спускайтесь по лестнице.

Вы окажетесь еще перед двумя волшебниками прежде, чем сможете выйти из руин. После того как они уничтожены, выйдите из камней и двигайтесь вперед, нигде не останавливаясь. На вас будут нападать огромные совы по имени Fazul, причем с интервалом в несколько секунд. Удерживая кнопку C и нападая на них, вы сможете заработать неплохой экспириенс и много денег (правда, придется для этого использовать Кольцо). После этого придется еще и излечить себя. В этом же месте сможете усиление к Broad Sword, Banded Shield, и Banded Armor, если достаточно долго будете сражаться.

Продолжайте двигаться направо и пройдите через несколько областей щебня. Здесь вы натолкнетесь на нескольких Shigulds (оборотни с кнутами). Их так много, что вам придется потрудиться для того, чтобы отделаться от них. К тому же, эти враги могут наносить вам удары прежде, чем вы сами войдете в радиус атаки. Лучше всего будет уничтожать их при помощи прыжков, а еще лучше, — уйти от них.

После того, как вы пройдете эту область, герой попадет в следующую, намного большую. Fazuls нападают, кажется, пореже, но это с лихвой восполняется частым появлением Shigulds. Путь довольно простой, — он ведет вас к следующим руинам. Идите направо и затем вскочите на маленький утес. Внизу вы увидите нескольких Goglangs (скорпионо-подобные монстры). Двигайтесь по нижнему этажу и оттуда бейте их, — это даст вам возможность избавиться от них проще всего. После этого идите к следующим руинам.

Подобно тем, что мы видели в самом начале, эти руины начинаются с того, что на вас выскакивает волшебник и два огненных монстра. Снова первым делом разделайтесь с магом, и только потом, — с монстрами. Вскоре вы увидите маленький огонек, бегущий по земле. Он не может повредить вам, пока вы находитесь на земле, но как только вы подскакиваете, огонек летит в вас. Поэтому, если вы попробуете подскочить для того, чтобы убить волшебника, то получите довольно большое повреждение. Хорошо, что это правило действует только в этой области.

Когда вы достигните лестницы, ведущей вниз, идите по ней, чтобы найти внизу маленькое сокровище. Здесь вы найдете Small Shield. Оборудуйте его и идите через лес к лестнице, ведущей вверх. Идите вперед, пробиваясь через врагов, и двигайтесь вправо, чтобы оказаться в большой комнате с мостиком.

После того, как вы пройдете половину комнаты, вы услышите голоса и сможете подслушать чужую беседу. Появится священник Пьер. Вас увидят, и после этого вы перенесетесь в не очень приятное место.

Сейчас вы находитесь на краю утеса, по которому струится река лавы. По-видимому, еще никто не возвращался отсюда живым. Увидев Честера, вы получаете пинок под зад от Пьера и падаете в яму.

## The Lava Zone

Предметы: Medicinal Herb, Firedragon's Amulet

Враги: Almengar, Kelzuarl, Gilan

Приземлившись в яме, идите влево, отбиваясь от кучи врагов. Дорогу вам будут стараться перекрыть Almengars (катящиеся камни). Они довольно просты, но все же будьте несколько осторожны. Более сильная угроза — Kelzuarls и Phoenix. После длинного пути налево вы окажетесь на мирной территории, где сможете восстановить силы. Идите напрво по первому пути, в другой длинный лавовый коридор.

На вашем пути окажется большое количество Almengars и Kelzuarls, здесь вы действительно узнаете, что значит настоящая битва. После того как вы пересекли эту пещеру, герой окажется в другой. Здесь нет никаких врагов, но существует новая опасность: приливы лавы, через которые вам нужно пройти. Двигайтесь как можно быстрее вправо и сохранитесь прежде, чем пройдете в следующее помещение.

**Босс: Гилан**

Двигайтесь в пещеру, и когда достигните плоской насыпи, ждите здесь. Из глубины покажется огромный дракон, и если вы стоите в нужном месте, вы сможете попасть по нему прежде, чем он сам начнет сражение. После этого остерегайтесь врага, так как Гилан очень быстр и может прятаться в стенах и полах. Используйте Кольцо, а также, если у вас есть амулет, то и его когда враг находится в стене). Все сражение займет у вас около пятнадцати минут, но по истечении их вы должны оказаться победителем.

После того как вы получите приз за победу над Гиланом (Fire Dragon's Amulet), идите обратно налево. Теперь намного труднее избежать волн лавы, но все же это придется сделать, если хотите выжить. Если у вас осталось мало здоровья, используйте траву.

После того как вы достигните комнаты, спуститесь вниз и идите вправо до реки лавы. Адол предлагает использовать добытый Fire Dragon's Amulet для того, чтобы заморозить огненную реку. Вы можете пройти по ней и продолжить путешествие по пещерам. Скоро вы окажетесь в коридоре, где будете иметь дело с Almengers, Kelzuarls и каплями лавы, падающими с потолка. Через пещеру практически невозможно пройти без того, чтобы в вас несколько раз не попали. В конечном счете, вы окажетесь перед пригорком, с которого катятся Almengers. Они не очень быстрые, убейте их прежде, чем они нанесут вред вам. Двигайтесь по лестнице, и вы окажетесь на руинах, где вас встретит Елена.

## The Ilvern Ruins (Return)

Адол несколько обеспокоен тем, что Елена следовала за ним в такое опасное место. Вскоре они слышат приближающиеся голоса и прячутся в задней комнате. Входит Честер, сопровождаемый Гарландом. Также появляется солдат, который сообщает Гар-

ланду о смерти Гилана. Тем временем внутри темной комнаты Елена видит в углу странную штуку. Адол подходит к ней, размещает свои руки поверх пылающего шара, и вы видите статую. Елена рассказывает ему все, что она слышала о статуе, спрятанной в глубине руин. Она предлагает Адолу распрощаться, поскольку он вступает в туннель.

Здесь нет никаких врагов, поэтому сохраните игру и идите вправо к большой комнате, где вас ждет сильный злодей.

**Босс: Виверн**

Это сражение намного проще, чем предыдущее. Стоя на небольшой насыпи из скал, прыгайте и бейте монстра, после чего быстро бегите направо, в тень, чтобы не быть заплеванным огненной слюной босса. Повторив этот трюк несколько раз, вы выиграете Star Statue.

Двигайтесь вперед, и в тоннеле вы встретите Честера с мечом наперевес. Он полон решимости взять реванш за все свои неудачи, но Елена останавливает его прежде, чем он это сделает. После разговора вы автоматически переноситесь в город, где Елена упрашивает вас простить Честера. Идите в город. Доги остановит вас у склада оружия и сообщит, что как раз сейчас он собирается отправиться к своему старому сансею, что живет в горной цепи Элдам.

## The Return To Redmont... Again

Предметы: Time Ring
Враги: нет

Идите к дому Эдгара, и вы найдете его на дороге. Он сообщит вам кое-что о раскопках, которые ведутся в Tigray Quarry, в результате которых были найдены какие-то статуи. Также он спросит вас, не хотите ли присоединиться к крестовому походу против так называемого бога МакГайа. Ответьте утвердительно, и Эдгар даст вам Time Ring для того, чтобы выполнить следующее задание. Теперь настало время, чтобы снова наведаться в шахты.

Если у вас есть приблизительно 6000 монет или предмет, который можно продать за эту цену без потери силы, купите Large Shield в магазине оружия. Также хорошо бы приобрести Broad Sword за 2000. любым путем выходите из города и идите в шахты.

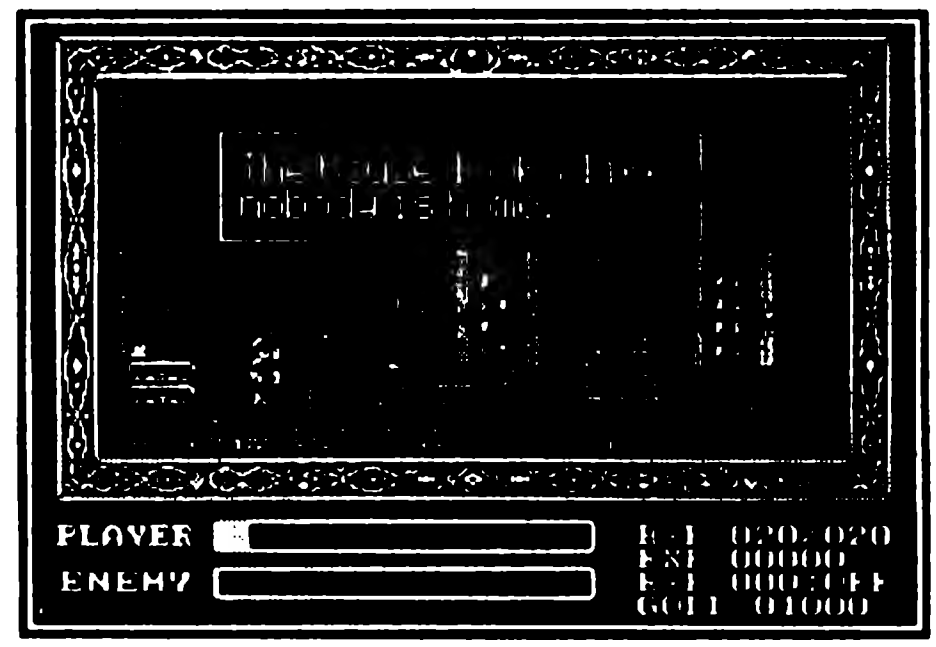
## The Cursed Mine

Предметы: Shining Crystal, Mission's Tablet, Plate Mail, Flash Statue
Враги: Rowbal, Geld, Istersiva

Враги здесь очень просты. Идите к водопаду и пройдите в комнату, где вы нашли Кольцо Власти. Дуай ожидает вас. Он сообщит вам, что вокруг скопилось множество монстров, которые, по всей видимости, скушали нескольких рабочих. Идите в шахты.

Первая область очень длинная и приблизительно до половины будет лишена врагов. Но скоро вы столкнетесь с Rowbal (кровожадное растение). Оно причинит вам вред своими щупальцами, если герой коснется их, поэтому старайтесь пройти от них подальше и напасть на само растение. Затем вы встретитесь с Geld, противной тварью, которая двигается сразу по двум ярусам комнаты и использует свой заостренный коготь для того, чтобы жалить вас. Проползайте под когтем и бейте врага.

Теперь вы окажетесь в деревянной комнате. Идите направо и убейте двух Geld. Затем вы увидите отверстие в древесине, но не обращайте пока на него внимание.




Идите к нему и возьмите здесь Shining Crystal. Теперь вам будет доступна Brocia's Secret Medicine. Идите направо и спрыгните в отверстие, после чего ползите вправо. Эта область довольно трудна, потому что здесь мало комнат и куча Rowbals, ожидающих вас за каждым углом. Уничтожайте их щупальца издалека, когда растения выбрасывают их, и, прикончив растения, пройдите к выходу.

После встречи с еще одним Geld идите вниз по лестнице, и вы окажетесь на подмостках рядом с шахтерами. Около них есть сундук, в котором вы найдете Mission's Tablet. После этого начинается землетрясение, и все рабочие, кроме одного, проваливаются под землю. Тот, что решил остаться, расскажет вам историю про Mission's Tablet и четыре статуи.

Идите налево и спуститесь вниз по лестнице, где вас ждет дуэт Geld. Вместо того, чтобы спуститься по лестнице до конца вниз, атакуйте их от камней около деревянных полов. Уничтожив их, прыгайте на мостки и обойдите лестницу, там вы найдете Plate Mail. Оборудуйте кольчугу и идите обратно направо, где двигайтесь по лестнице, что вы видели раньше, далее.

Теперь вы появитесь на лестнице, где встретите еще большее количество Geld. Разбейте лестницу и спрыгните вниз, чтобы приземлиться на доске около ямы. Убейте Geld и разбейте доску слева. Вы должны приземлиться на другой длинной доске. Теперь скачите на камни и спуститесь еще раз. Вы встретите последних Rowbal и Geld. Сохраните игру и идите вниз по лестнице.

**Босс: Истерсива**

Это очень простое сражение. Оборудуйте Time Ring, чтобы замедлить движения врага. Идите направо, избегая летающих кристаллов, падающих камней и алмазной пыли. Скачите к боссу и бейте его до смерти.

После того, как у вас появится flash statue, идите назад по пути, которым вы прибыли. Как только вы достигните Дуая, вы выйдите из шахт. Теперь идите в город и поговорите с Эдгаром в очередной раз.

## The Return To Redmont... Yet Again

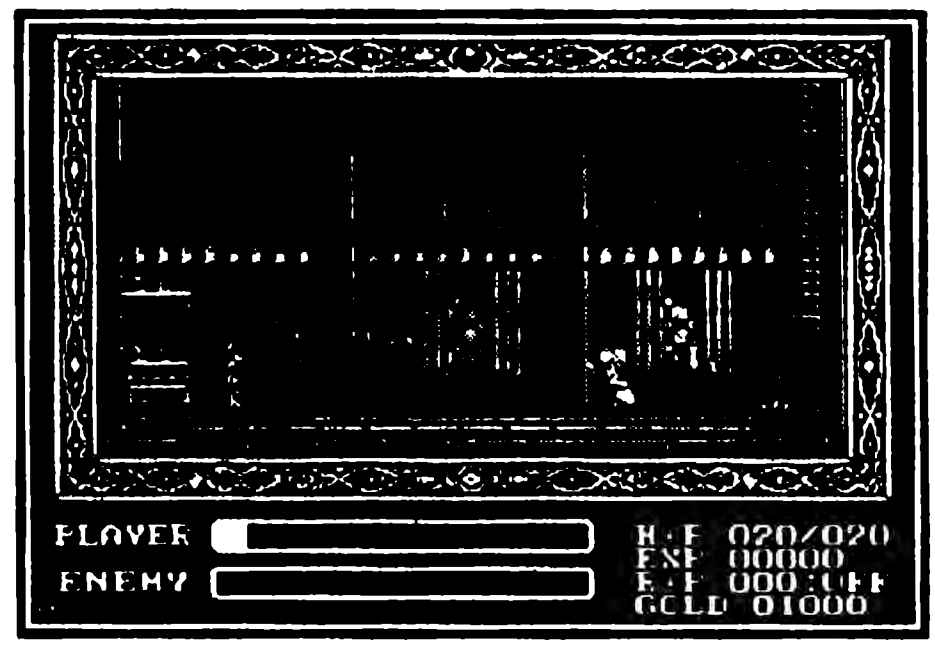
Предметы: Edgar's Letter

Враги: нет

Когда вы достигните города, вас остановит Г.Гарднер, и сообщит вам, что видел, как в дом Эдгара заходили какие-то странные люди. Идите к Эдгару, и вы увидите его, говорящего с несколькими хорошо одетыми людьми. Один из них, — уже знакомый нам Гарланд. Кажется, бог МакГайа пытается подкупить Эдгара, но это не срабатывает. Разгневанные, послы отталкивают Адола и идут к выходу, на ходу бросая предостережение Эдгару...

Теперь поговорите с Эдгаром. Он кажется обеспокоенным ситуацией, но больше волнуется за последнюю, ненайденную статую. Он сообщает вам, что слышал как

будто что-то о статуе, находящейся в горах Элдам. Он вручает вам письмо, которое нужно передать отшельнику, живущему на вершине гор.




## The Eldam Mountains

Предметы: Judgment Staff, Dark Statue
Враги: Halic, Iruva, Jigel, Harpy, Gildias

Снова вы начинаете с мирной области, где сможете восстановить свое здоровье. Сюда же сможете и вернуться позже, за тем же. Идите направо, туда где видна высокая гора, и вы увидите группу камней, слегка меняющих время от времени свой цвет. Избегайте их, так как в камнях скрываются Halics, монстры с жалами. Как только вы окажетесь рядом, из кокона под камнем вырвется жало и ударит вас. Здесь же вам угрожают камни, которые будут сыпаться на вас сверху. Постарайтесь уходить с мест, на которые они падают, и потом разбивать их. К счастью, это единственные враги, которые встречаются в этой области. В конечном счете, вы войдете в пещеру, где найдете уже более опасных врагов. Iruva, скальные монстры, могут выскакивать из земли в любом месте и метать в вас огненные валуны. Они весьма опасны и отнимают у вас много энергии, если вы касаетесь такого снаряда. К тому же, эти враги настолько быстры, что вы не можете ударить их до того, как Iruva скроется под землю снова. Здесь вы встретите также несколько Jigels, которые представляют из себя увеличенные версии Bikmorls. Убить их просто, потому что эти враги очень медленны, но они могут порождать младенцев, большое количество которых уже представляет реальную угрозу. Зато пещера, в которой вы наткнетесь на всю эту свору, довольно коротка, поэтому вы сможете пробраться через нее без особых повреждений.

Скоро вы окажетесь в лесу, посреди которого найдете хижину, в которой увидите Доги. Оказывается, что отшельник, к которому вы отправились, это и есть сенсей Доги, о котором он уже однажды говорил вам. Он приглашает вас в теплый домик и рассказывает что-то о статуях, а также говорит, что для них нужен какой-то ключ, что хранится у отшельника на самой вершине горы. Доги также излечит вас и даст герою мощный меч, называемый Banded Sword. С этим оружием вы сможете победить почти любого врага в горах...

Оставьте хижину после разговора с Доги и идите направо. Вы пройдете к Статуе Дракона. Пропустите ее пока что, и продолжайте движение. Герой найдет еще один крутой подъем, на котором ему придется встретиться с дюжиной Halics. Когда достигните пика, сохранитесь, потому что вас ждет жестокое сражение...

**Босс: Гарпия**

Гарпия не очень быстра, но имеет одну раздражительную способность, а именно, — летать на недосягаемой высоте или там, куда вы не можете добраться. Она обстреливает вас одновременно тремя фиолетовыми шарами. Каждый такой выстрел может забирать до одной восьмой части вашей энергии, но еще более опасно, а точнее, смертельно касание самой Гарпии. После того как с врагом будет покончено, вы получите Judgment Staff.

Идите к статуе, которую вы недавно прошли. Здесь автоматически активируется ключ, и снег на горе растаит. Теперь идите вниз в образовавшуюся яму, и пройдите в другую пещеру, во всем очень похожую на предыдущую. Кроме размеров, — эта некстати длинна. При помощи своего новоприобретенного меча вы можете на врагах Iruva заработать неплохой опыт и монеты по способу, описанному в советах. К тому времени, как вы соберетесь двигаться дальше, у вас должны быть около 20000 монет. Сохранитесь прежде, чем вы достигните конца пещеры, и оборудуйте Shield Ring.

**Босс: Гилдиас**

Этот босс всегда делает одно и то же, тактика его никогда не меняется, но зато он, ну очень сильный. Всего лишь двойное касание этого мастодонта может вас уничтожить, не говоря уже о том, что он может сделать с вами, попадись вы ему в лапы. Главным образом, босс использует огненные шары, но если вы окажетесь достаточно близко к нему, то босс попробует хлестнуть вас крыльями или хвостом. Нанести же потери врагу вы можете, если успеете ударить первым. Для этого нужно прыгнуть на врага и ударить его на лету.

После сражения с боссом вы будете владеть последней статуей, но кое-кто, оказывается, еще больше заинтересован в этом. Честер появляется позади вас, и приказывает вам отдать все статуи. Прежде, чем вы успеваете послать его подальше, пещера начинает рушиться. Никто не оказывается поврежденным, но теперь ваш путь блокирован. Используйте эту возможность для того, чтобы разговорить Честера. Он рассказывает вам, что десять лет назад МакГейн убил всю его семью и друзей, одного за другим, на его глазах. Единственная, кто спаслась, была Елена. Он пытается найти возможность отомстить обидчику, помогая тому воскресить из пепла Galbalan и полагая, что тот уничтожит МакГейна.

Адол сообщает Честеру, что все, что он задумал, — полный отстой, и что, если Galbalan будет воскрешен, та же самая трагедия, что произошла с его близкими, случится еще не раз и не с одним человеком. Но прежде, чем вы успеваете произнести следующую фразу, появляется Доги, расчистивший путь из пещеры. Честер уходит, а вы с Доги отправляетесь к отшельнику. Теперь вы оказываетесь в городе.

## The Return To Redmont... Yes... Again

Предметы: Healing Ring

Враги: нет

Как только вы входите в город, Г.Гарднер сообщает Доги ужасные новости. МакГейн совершил набег на город и увел всех горожан в плен. Доги советует спасти их и дает вам подарок от сенсея, Healing Ring. Взяв его, идите к Эдгару. Он уже оставил надежду на спасение друзей, но вы сообщаете ему, что готовы отправиться один в замок.

## The Ballactine Castle

Предметы: Battle Shield, Garnet Bracelet, Battle Armor, Prison Key, Blue Bracelet

Враги: Cheron, Pyrikul, Zetter, Ishgaist, Halvalger, Halabus, Zarbom, Jilderos

Это очень сложная часть игры. Во что бы то ни стало, не входите в замок, если у вас нет излечивающей травы, Brocia's Secret Medicine, Amulet, Banded Armor и Banded Shield. Когда вы готовы, спуститесь с берега, ведущего к замку, где вас ждет Елена.

Обеспокоенные ее появлением, вы советуете девушке убраться по добру отсюда, а она, в свою очередь, предлагает вам не ходить в замок. Но время уже настало...

Вы оказываетесь в секретном проходе под землей. Идите направо и вниз по лестнице. Вас встретят несколько быстро передвигающихся по пещере Cherons. Лучше будет, если вы сможете их перепрыгивать, так как восстановить здоровье здесь у вас не будет возможности. Пройдя по лестнице, идите налево, где вас ждет Pyrikul, который может плеваться ядом. Каждое его попадание забирает у вас четверть здоровья, независимо от того, какая у вас защита. Остерегайтесь его и мертвого, так как он и тогда может выплевывать яд.

Идите по лестнице, и вы фактически окажетесь в замке. Идите направо, и вы встретите вашего первого врага здесь. Это Zetter, рыцарь, орудующий кривой саблей. Если вы подойдете к нему близко, он попытается ударить вас наотмашь. Нападения таких врагов очень мощны, поэтому вам придется бить их, постоянно пятясь. На заднем плане вы увидите статую, двигающую топор. Не проходите под ним, когда топор идет вниз, — эта ловушка может убить вас за три попадания. После прохождения первой статуи убейте нескольких Ishgaists (рыцари-демоны), и идите направо.

Когда вы достигните конца первой комнаты, идите по лестнице, но следите за копьями, которые вылезают из стен. Пройдя вперед, вы увидите комнату, где наткнетесь на рыцаря у статуи с топором. После сражения с ним и несколькими Ishgaists, идите вправо и перепрыгните копья. Когда достигните конца коридора, идите вниз по лестнице.

Эта комната начинается также, как и предыдущие две, — с рыцаря и топора. Здесь несколько больше Ishgaists, но они не слишком вредны для здоровья. Перескочите копья в конце комнаты и поднимитесь по лестнице. В следующей комнате также рыцарь, статуя с топором и два Ishgaists. Она окончится преждевременно, и вы окажетесь в маленькой комнатенке без врагов. У вас есть выбор: идти прямо или по лестнице. Идите по лестнице и игнорируйте пока что путь вниз.

Пробравшись наверх, вы совершите долгое путешествие, но на пути вам не встретится никаких врагов, пока вы не пересечете длинный мост. Идите дальше вправо, и вы доберетесь до лестницы, охраняемой большим количеством копий. Идите по ней в следующую комнату с большим количеством лестниц, пройдите мимо них и убейте рыцаря, после чего возьмите Battle Shield. Оборудуйте его и поднимитесь по лестнице. Выйдя вверху, бейте рыцаря, ожидающего вас в конце лестницы, и пройдите мимо топора. Кое-кто более опасный ждет вас впереди.

**Босс: Халвалгер**

Босс двигается к вам очень медленно, вращая над головой шар на цепи. Старайтесь находиться подальше от этого шарика, так как он может наносить вам сразу до пяти пунктов поражения. После того, как он попытается несколько раз ударить вас и прекратит попытки, бегите к нему и бейте врага, после чего отходите прежде, чем он опять начнет нападение. Используйте также в сражении Power Ring, чтобы отделаться от врага побыстрее.

Теперь, с очередным призом (Garnet Bracelet), идите назад к развилке, и оттуда вниз. Вы совершите переход под мостом, и окажетесь у некоего энергетического щита. Garnet Bracelet позволит вам пройти через него. Идите вправо и спуститесь вниз по лестнице, где найдете Battle Armor. Оборудуйте его и идите по лестнице и направо, пока не доберетесь до рыцаря и нескольких Ishgaists. Когда вы достигните конца коридора, сохраните игру и пройдите вперед.

**Босс: Халабус**

Огненный волк очень быстр, и при этом имеет тенденцию прыгать вам на голову, поэтому герою придется отбиваться от него , направляя удары вверх. После трех или четырех прыжков он остановится и изрыгнет большое пламя в вашем направлении. Лучший способ уйти от него, — просто убежать от огня, но бежать в сторону Халабуса, и, все время, что он бьет в то место, где вы только что были, герой может, в свою очередь, бить врага.

После сражения идите направо, в Большую Часовню. Это тупик, но скоро вы услышите голос Елены. Появляется Гарланд, а позади него, — Елена, которая пытается предупредить вас о безрассудности ваших действий. Используйте после разговора секретный проход, который вам покажет Гарланд. В проходе вы встретитесь с прыгающими монстрами по имени Zarboms. Они не представляют большой угрозы, когда расположены по одиночке. Идите далее в проход, и вы натолкнетесь на нескольких Pyrikuls. Убив их, пройдите закрытую комнату, около которой вы услышите голос, просящий найти ключ. Идите направо и сохраните игру.

**Босс: Жилдерос**

Жилдерос, синий рыцарь, — очень сильный враг. Хотя он довольно медленен, его топор может отрезать достаточно большой кусок от вашей шкалы здоровья. Также, если вы уходите от него далеко, босс телепортируется, а если вы коснетесь его щита, то будете сразу же убиты. Лучший способ нанести ему поражение, — это бить с достаточно близкого расстояния, и отбегать, как только он поднимает руку.

Получив в подарок от предыдущего босса ключ, идите к комнате, которую вы проходили, и откройте ее. Пройдите внутрь, чтобы найти священника Пьера и Роберта из Tigray Mine. Также вы найдете в одной из камер солдата, который даст вам Blue Bracelet. Теперь вы можете пройти через синий Щит Рыцаря. Идите из тюрьмы в следующую область.

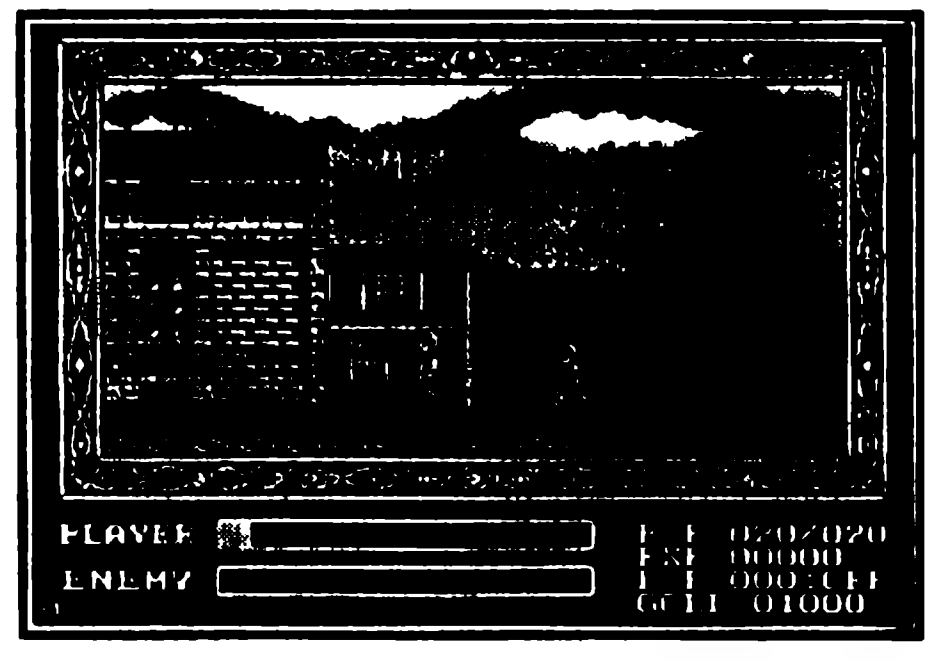
## The Clock Tower

Предметы: Protection Ring, Flame Sword, The Evil Knight

Враги: Estarion, Garlium, Deto, Garland

При входе на вас нападут три Estarions, самых сильных врага в этом месте. Не пытайтесь с ними разделаться, так как они, вне всякого сомнения, разделаются с вами запросто. Идите по лестнице вправо и убейте Estarions внизу. Это потребует времени, но в конечном счете враг будет повержен. После этого скачите вперед и убейте Garlium (арбалетчик).

Скачите вправо, и вы увидите Deto, медленно передвигающуюся слизь, которая представляет для вас некоторую угрозу. Уничтожьте это, и идите вправо, зачем подскочите налево на следующую платформу. Идите налево, и с уступа прыгайте налево. При некоторой удаче вы приземлитесь на доске, содержащей Protection Ring. Теперь идите на-



право, обойдите Garlium и пройдите в следующую область. Идите направо и убейте одинокого Garlium. Пройдите мимо крюка подъемного крана и прыгайте на платформу впереди. Пройдя вправо, возьмите Flame Sword и оборудуйте его сразу же. После этого идите назад к крюку и езжайте вниз. Попробуйте сбросить Garlium с края, и, проезжая дальше, прыгайте на большую платформу. Идите направо и пройдите вниз.

В следующей области на вашем пути встанет большое количество Estarions. Избегайте этих врагов по возможности и поднимайтесь вверх. Убивайте Garliums и Detos, переползите по узкому каналу и идите в верхний правый угол, к выходу. Здесь вас будет ожидать Zetter, который попросит героя остановиться...

Используя кран, переберитесь к башне, сохранитесь и идите вправо, где вас ждет очередной босс.

**Босс: Гарланд**

Гарланд блокировал ваш путь в палаты МакГейна. Он говорит, что Galbalan уже ожил, и ваших врагов теперь ничто не остановит. После этого Гарланд начинает наступление. Как только вы получаете контроль над Адолом, бейте Гарланда как можно больше прежде, чем он превратится в демона. Оборудовав Power Ring и применив Herb, начинайте бить врага. Он будет телепортироваться в случайных местах и метать в вас огненные шары. Избегайте их и старайтесь подобраться к боссу, чтобы ударить его и потом быстро убежать, так как босс при вашем приближении метнет молнию, которая может с третьего попадания убить вас.

Как только Граланд поражен, МакГейн сдастся. Он приносит извинения за свои ошибки, и обещает отпустить всех жителей разграбленного города. Он даст вам статую, которая называется The Evil Knight, и затем позволит выйти из своих палат, чтобы закончить свою миссию и поразить Galbalan. Когда вы пересечете мост, ведущий отсюда, вас встретит Елена, но в этот момент раздастся голос Galbalan, и вас ждет еще несколько тяжелых сражений...

## The Return To Redmont... One Last Time

Предметы: Ogre's Ball Of Fire

Враги: нет

В городе праздник... а вам еще работать и работать... немногие горожане знают, что угроза еще вовсе не миновала, а только отсрочена, и что самое крупное сражение еще впереди. Адол говорит Доги о том, что Елена похищена вашим врагом, и затем приходит к Эдгару. Эдгар просит вас нанести поражение Galbalan, и дает вам Ogre's Fireball, а также рассказывает о слабостях Galbalan. Выходите из Редмонта для заключительного сражения...

## Galbalan's Island

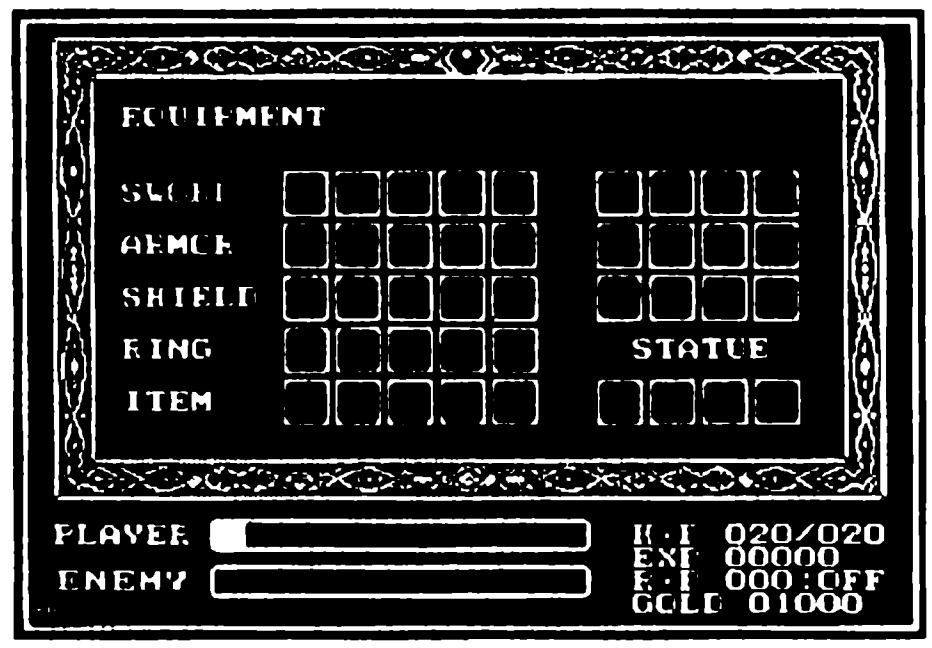
Предметы: нет

Враги: Lich, EX Garland, Galbalan

Несмотря на то, что область является заключительной, она довольно проста и коротка. Используйте Evil Knight для того, чтобы открыть путь к острову Галбалана. Вы должны оборудовать Ogre's Fireball, иначе палаты босса будут черны, как смоль. В первой части острова вы встретитесь с несколькими Liches, они очень мощны, но медлительны. Больших проблем они вам не доставят. Идите прямо, пока не найдете

блок, окрашенный несколько иначе, чем остальные. Станьте на него, и вы активизируете подъемник.

Езжайте на нем вниз, и затем идите вправо. Несколько Liches встретят вас на утесе. Стоя напротив утеса и зажав кнопку ВЛЕВО, осторожно отступайте и пройдите на другой экран, чтобы приземлиться на секретной тропинке. На подъемнике езжайте вниз и уничтожьте Liches, после чего сохранитесь.




**Босс: Гарланд EX**

Теперь костюм босса белый, и он намного более быстр и мощен. Но все же он действует точно так же, как и раньше. Вы должны попробовать убить босса без добавочного времени, так как в противном случае вам не восстановят здоровье, в котором вы, без сомнения, будете нуждаться.

После нанесения поражения этому боссу идите в конец комнаты и по лестнице заберитесь на Tower Of Destiny, где вас встретит Честер. Поговорив с ним, сохраните игру в последний раз. Галбалан вновь обращается к вам, и на этот раз вы видите Елену, привязанную к столбу. Честер рвется в бой спасти сестру, и они погибают вместе...

**Финальный босс: Галбалан**

Босс для начала попробует удивить вас различного рода спецэффектами, но разве кого сейчас удивишь ими... да и вояка-то он так себе... Его тактика всегда одна и та же: враг парит вокруг вас, и, в какой-то момент останавливаясь, выпускает три снаряда, летящие вниз. После этого он вонзает в землю свой зубчатый хвост, — используйте эту возможность для того, чтобы ударять по его рукам. Повторяйте это, пока обе руки не отвалятся, и враг изменит свою тактику. Теперь он будет парить поперек комнаты и совершать за раз по три взрыва, которые поднимают с пола столбы огня. Старайтесь в это время быть как можно дальше от них. После третьего взрыва босс откроет рот, — и это единственная ваша возможность попасть в него. Бейте врага до тех пор, пока он не выстрелит в обе стороны экрана по земле.

Если в сражении вы коснетесь врага, вы будете сильно ранены. Также старайтесь не использовать траву, если ваше состояние не критическое. После того, как он сделает два огромных взрыва, третий будет фальшивым, и вы снова сможете бить его в пасть. Повторяйте попытки до тех пор, пока враг не откинется. Удачи!

**Мечи**

| Меч | Место нахождения | Цена | Сила |
|---|---|---|---|
| Short Sword | Armory | 400 | 10 |
| Long Sword | Tigray Quarry | N/A | 35 |
| Broad Sword | Armory | 8000 | 60 |
| Banded Sword | Eldam Mountains | N/A | 95 |
| Flame Sword | Clock Tower | N/A | 110 |

**Броня**

| Броня | Место нахождения | Цена | Сила |
|---|---|---|---|
| Leather Armor | Armory | 300 | 10 |
| Chain Mail | Armory | 1500 | 20 |
| Plate Mail | Cursed Mine | N/A | 32 |
| Banded Armor | Armory | 12000 | 44 |
| Battle Armor | Ballactine Castle | N/A | 55 |

**Щиты**

| Щит | Место нахождения | Цена | Сила |
|---|---|---|---|
| Wood Shield | Armory | 200 | 10 |
| Small Shield | Ilvern Ruins | N/A | 20 |
| Large Shield | Armory | 6000 | 32 |
| Banded Shield | Armory | 10000 | 44 |
| Battle Shield | Ballactine Castle | N/A | 55 |

**Кольца**

| Кольцо | Место нахождения | Эффект | Затраты энергии |
|---|---|---|---|
| Power Ring | Tigray Quarry | Double Attack | 1 |
| Shield Ring | Grandma Ada's House | Double Defense | 2 |
| Time Ring | Edgar's House | Slow Down Enemies | 5 |
| Healing Ring | The Town Of Redmont | Restore Health | 1 RP Per HP |
| Protection Ring | Clock Tower | Invincibility | 10 |

**Важные предметы**

| Предмет | Цена | Эффект | Использует |
|---|---|---|---|
| Medicinal Herb | 100 | Восстанавливает Health | 1 |
| Brocia's Secret Medicine | 1000 | Восстанавливает Ring Power | 3 |
| Mirror Of Illusion | 500 | Замораживает врагов | 1 |
| Amulet | 1000 | Убивает врагов | 3 |
| Ogre's Ball Of Fire | N/A | Освещение | N/A |

**Предметы**

| Предмет | Место нахождения |
|---|---|
| Warehouse Key | Tigray Quarry |
| Robert's Pendant | Tigray Quarry |
| Firedragon's Amulet | Lava Zone |
| Mission's Tablet | Cursed Mine |
| Judgment Staff | Eldam Mountains |
| Garnet Bracelet | Ballactine Castle |
| Prison Key | Ballactine Castle |
| Blue Bracelet | Ballactine Castle |
| Evil Knight | Bell Tower |
| Fairy Necklace | Item Shop |
| Edgar's Letter | Edgar's House |
| Shining Crystal | Cursed Mine |

**Монстры**

| Монстр | HP | EXP | Деньги |
|---|---|---|---|
| Gulumus | 20 | 4 | 4 |
| Bikmorl | 10 | 3 | 2 |
| Raddel | 30 | 10 | 12 |
| Keyron | 20 | 6 | 8 |
| Ormwal | 70 | 10 | 25 |
| Dulan | 255 | 500 | 1000 |
| Elfeilu | 255 | 750 | 1500 |
| Earger | 70 | 22 | 10 |
| Seean | 70 | 28 | 20 |
| Fazul | 50 | 20 | 14 |
| Shiguld | 60 | 30 | 24 |
| Goglang | 60 | 20 | 8 |
| Kelzuarl | 70 | 36 | 28 |
| Almengar | 80 | 42 | 32 |
| Gilan | 255 | 1000 | 2000 |
| Wyvern | 255 | 1400 | 2600 |
| Rowbal | 120 | 56 | 36 |
| Geld | 100 | 45 | 30 |
| Istersiva | 255 | 2000 | 4000 |
| Halic | 120 | 90 | 80 |
| Iruva | 130 | 110 | 100 |
| Jigel | 140 | 95 | 120 |
| Harpy | 255 | 2800 | 5000 |
| Gildias | 255 | 3000 | 6000 |
| Cheron | 110 | 100 | 100 |
| Pyrikul | 60 | 80 | 80 |
| Zetter | 150 | 150 | 210 |
| Ishgaist | 150 | 130 | 200 |
| Halvalger | 255 | 3600 | 7200 |
| Halabus | 255 | 4000 | 8000 |
| Zarbom | 160 | 120 | 120 |
| Jilderos | 255 | 4400 | 8800 |
| Estarion | 200 | 150 | 104 |
| Garlium | 190 | 0 | 0 |
| Deto | 180 | 80 | 100 |
| Garland | 255 | 5000 | 10000 |
| Lich | 255 | 255 | 255 |
| EX Garland | 255 | 0 | 0 |
| Galbalan | 255 | 0 | 0 |

*Автор описания Денис НЯНЕНКО*

# ZERO WING

## НУЛЕВОЕ КРЫЛО

***Toaplan • Количество игроков 1 • Леталка***
***Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆***

*Игры такого рода известны всем, и Zero Wing – не исключение, а, скорее, весьма естественный образец жанра. Клонов космических леталок создано уже великое множество, достаточно вспомнить пресловутого Star Craft для IBM PC. С момента его выхода появилось уже около полусотни игрушек, которые потом были переброшены и на Dendy, и на Sega, но постепенно их играбельность отошла на задний план, уступив место более интересным и разнообразным играм. Но по прежнему остаются жить приключения космических пилотов, в них по прежнему продолжают играть, хотя уже и не с тем усердием, что было раньше.*

Игра создана корпорацией Toaplan аж в 1989 году и тогда же выпущена Taito для игровых автоматов. Позже игрушку с успехом воспринял двигатели Сега Мегадрайв и PC (Naxat системы 1991/92 годов). Также за это время был создан специальный компакт-диск для игры со звуковым сопровождением из известнейших фильмов, таких как, например, «Звездные Войны: Империя наносит ответный удар», был создан дополнительный уровень для PC-версии, который получил специальную игровую премию в Японии. Позже Toaplan-ом были созданы не менее популярные космические леталки, такие как Truxton и Batsugun, но ни одна из них не достигла такой популярности, которая была у Zero Wing для Sega.

## Сюжет игры

Орбита межпланетного военного центра B.A.D., 2101 год. Космический патруль осуществят очередной выход в открытый космос для того, чтобы нести повседневную вахту. В это время между двумя звездными системами – той, к которой принадлежала планета B.A.D., и звездной системой со странным названием Zigs, некогда воевавшими, было подписано мирное соглашение, и никто не ожидал нападения, но...На патрульном корабле вдруг видят яркую вспышку света, и сразу после этого – сильный толчок. Реплики командного состава и остальных членов экипажа злополучного корабля. Капитанский мостик:

Капитан: Что случилось?

Механик: Кажется, кто-то попал в нас бомбой!

Далее следует крупный план, изображающий электрооператора.

Оператор: Мы получаем внешний сигнал!

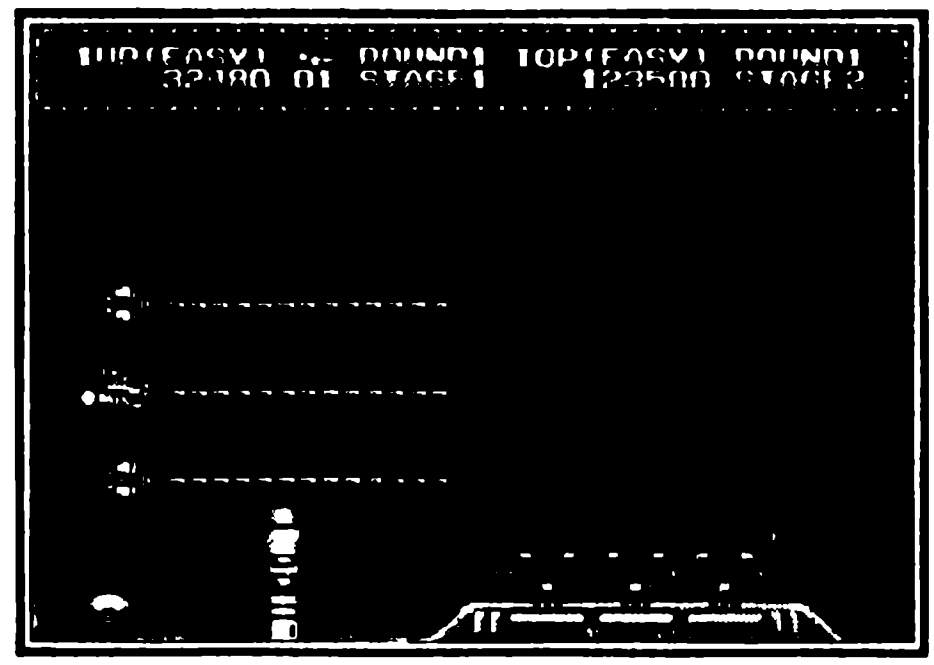
Капитан (странный вопрос...): Какой?

Капитанский мостик:

Оператор: Сейчас мы увидим это на главном экране!

На главном экране появляются приспешники Zigs.

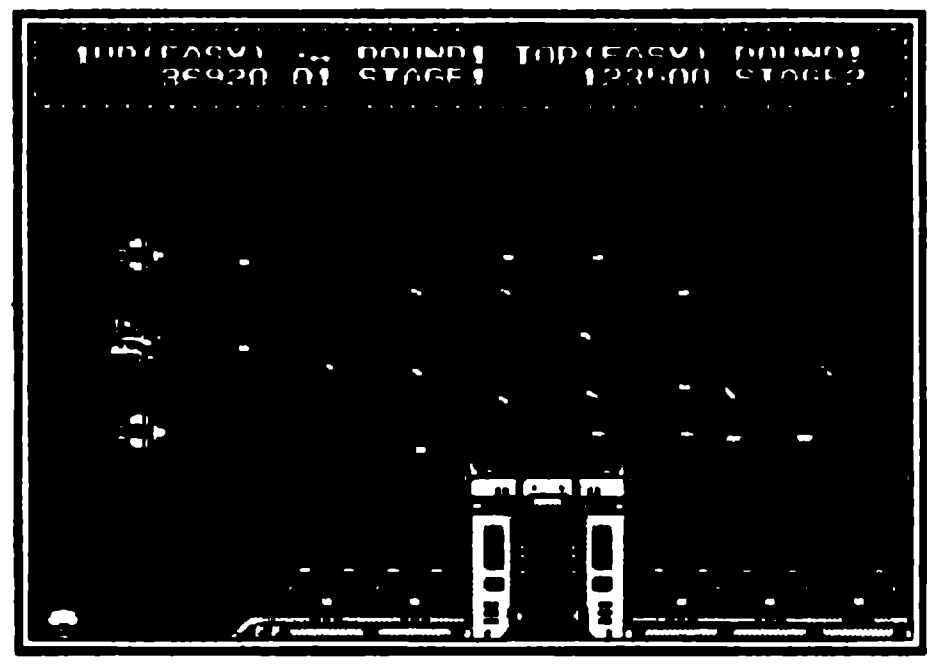
Капитан: Это – вы???



Далее следует монолог захватчиков, свидетельствующий о том, что они вознамерились захватить эту звездную систему, и, нарушив мирный договор, без предупреждения первыми напали на тех, кто им доверял. Следует разговор между капитаном судна и главным врагом, после чего капитан принимает решение о сражении до последнего, но уже поздно – враги первыми бросились в атаку.

## Управление

Кнопка A – стрельба из пушки
Кнопка B – использование луча захвата
Кнопка C – стрельба из пушки
Кнопка Start – загрузка, пауза в игре



## Загрузка и меню

Попав на центральную страничку, нажмите кнопку старта, чтобы попасть в главное меню, в котором есть две опции – загрузка и регуляция игровых качеств. О первой говорить нечего, так как выбор этого параметре сразу же отправляет вас в игру, позволив лишь предварительно просмотреть неинтересный видео-ролик. А вот о втором меню можно поговорить. При выборе меню «Options» вы попадаете на новую страничку, где можете произвести следующие действия:

**Level** – установка уровня сложности в пределах трех предоставляемых: легкого (easy), который установлен по умолчанию; normal – нормальный уровень сложности; hard – высокая сложность.

**Player** – здесь можно установить количество жизней, то есть попыток в игре, всего в пределах четырех. Наименьшее значение, естественно – одна попытка. По умолчанию ставится тросчка.

**Sound Test** – огромная куча музыкальных тестов, которые вы можете прослушать не отходя, как говорится, от кассы. Всего таких штук сорок пять.

**Rapid** – установка или снятие фиксирующего свойства кнопок. Если этот значок стоит в положении «ON», значит, при нажатии и удерживании вами кнопки стрельбы в игре ваши пушки будут производить неконтролируемое число выстрелов. Это очень удобно, так как позволяет вести непрерывный огонь при бесконечном числе патронов. Если опция выключена, пушки при одном нажатии будут производить только один выстрел.

**Exit** – выход из опций. То же самое можно сделать с помощью кнопки старта, и все настройки сохранятся.

В игре на экране изображены следующие сведения. Вся строка состояния находится вверху, и на ней помещено множество разных цифр и обозначений, но только те, что находятся в левой половине, имеют непосредственное отношение к вам. В верхней строке написаны: обозначение игрока и сразу же за ним – уровень сложности, в котором вы играете. Далее по курсу следует количество попыток, которое вам будет предоставлено в игре, нарисованное в виде маленького кораблика и цифры под ним. Потеряв попытку, вы лишаетесь одного порядка цифр. Следующая полоска – номер

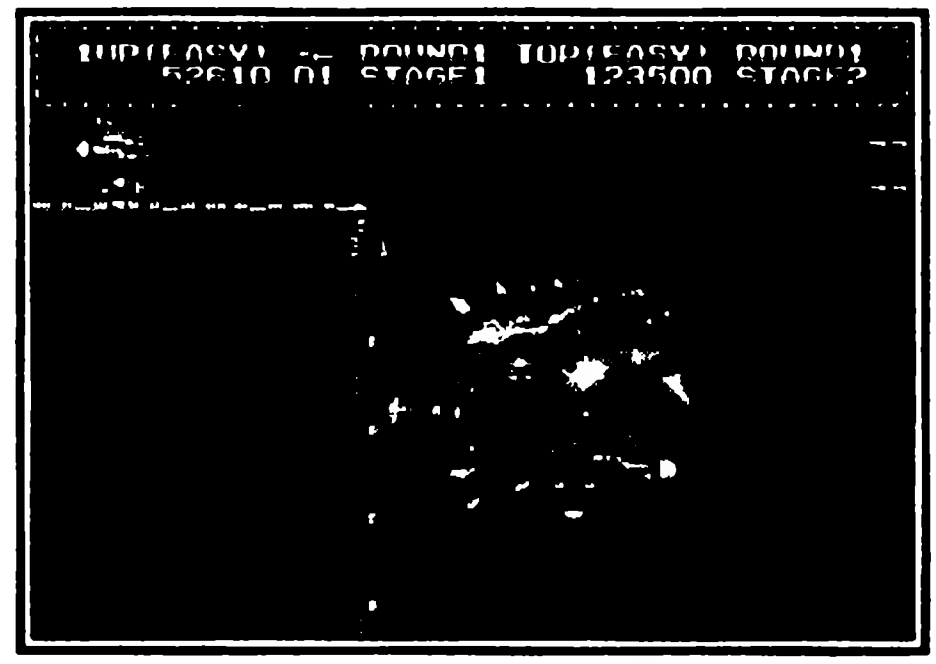
уровня, в котором вы в данный момент находитесь, сразу под ним находится номер эпизода.

Во второй строке первыми написаны очки, набранные вами за игру, они могут измеряться шестизначной цифрой.

# Предметы

## Название предмета

## Описание и возможности



**1. Красная многоконечная звезда**

Эта штука распространена по всей игре, и, в принципе, это – основное, что вам нужно брать в первую очередь. Взяв красную звезду, вы утроите свою мощь, так как у вашего корабля прибавится по помощнику с обеих сторон – сверху и снизу, которые будут делать то же самое, что и вы, за исключением лишь захвата предметов. При этом управлять вы все же будете только центральным кораблем, и пострадает в случае неудавшейся атаки только он. Не заботьтесь о своих дополнительных крыльях, так как даже при попадании в любое из них заряда с ними ничего не станет. При взятии вами других вооружений трио сохраняется в любом случае.

**2. Синие звезды**

При взятии синей звезды вы приобретаете лазер – тоже довольно-таки мощное оружие, но стреляющее только перед собой. При взятии в последующем других синих звезд мощность лазера увеличивается, и вы легко сможете расправляться с сильными врагами.

**3. Зеленая звезда**

Она делает ваши заряды (кроме лазера) самонаводящимися, и с точки зрения эффективности это самое полезное оружие, так как позволяет вам не заботиться о том, чтобы направлять свои выстрелы по нужному пути. При взятии зеленой звезды повторно сила выстрелов многократно увеличивается, так как пули приобретают вид тройных зарядов. Третье взятие зеленой звезды создаст наиболее благоприятное положение, так как пули, мало того, что они уже тройные, так еще и приобретут огромную мощность.

**4. Синий заряд**

Позволяет увеличить скорость стрельбы из пушек, причем любым оружием. Так же предположительно позволяет набрать дополнительные жизни, если собрать их несколько.

**5. Бомба**

Если взять ее, бомба закрепится на носу главного корабля, но не мешает ему стрелять. Сохраните бомбу до встречи с боссом и выпустите ее по нему – произойдет сильный взрыв, и у босса отнимется большое количество энергии. Выбрасывается бомба нажатием кнопки B.

## Боссы

**1. Местонахождение: Natols**

Изображение – большой фиолетовый чужак, похожий на кашалота. Стрельбу он ведет изо рта синими плазменными шарами, которые имеют свойство самонаводиться на вас. Избегайте этих шаров, двигаясь в левом углу экрана по вертикали, и в это время стреляйте по врагу. Лучше всего будет, если ваши заряды будут направляться вами в лоб или рот кашалота, если, конечно, они у вас не самонаводимые. Тогда единственной вашей задачей остается следить за тем, чтобы в вас не попали плазменные заряды.

**2. Местонахождение: Legrous**

Выглядит босс странно – это два шароподобных корабля-близнеца, и бороться вам придется сразу с двумя. Ближе к концу второго уровня вы попадете в место, где на вас нападет большой космический корабль. На его борту установлены несколько башенок, которые и являются его оружием. Из башен вылетают синие лазеры, просто пули и ракеты. Вам нужно уничтожить все оружейные башни и разгромить босса, после чего через некоторое время на вас нападет еще один точно такой же корабль, но немного другого цвета.

**3. Местонахождение – Pleades**

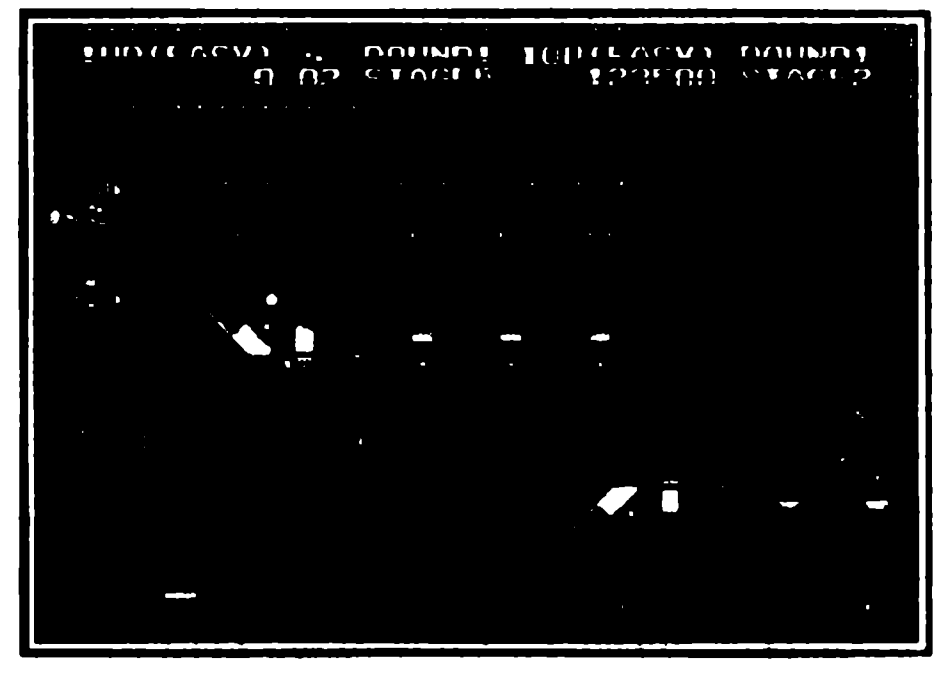
Выглядит как большой механизм синего цвета, похожий на робота, но весьма маленького размера. На уровне, представляющем из себя космический корабль, долетите до конца тоннеля, и босс встретит там вас. Босс борется против вас с помощью нескольких лазеров, выскакивающих из разных частей его тела, а также рикошечащих пуль. Избегайте их более всего, но также опасайтесь его ручного оружия. Особенно трудно вам придется, когда босс будет время от времени приближаться к вам – тогда действительно станет жарко.

**4. Местоположение – Aquese**

Представляет из себя плавающую по поверхности воды платформу, доверху напичканную оружием. Бой с ним не доставит много хлопот, и тем более не займет много времени. Единственное его плохое для вас качество, так это то, что занимает он слишком много места в пространстве, и вам иногда просто негде будет развернуться. Но не теряйтесь, и расстреливайте его пушки, а в особенности – связку проводов, расположенную в центре корабля, так как это – его мозговой центр. После этого нужно будет уничтожить все остальное.

**5. Местоположение: Sub Tonal**

Фактический босс этого уровня, к которому вы проберетесь через несколько мелких, – огромный ядерный реактор с пятью турбинами, каждая из которых постарается попасть в вас при очередном залпе огня. Нижние и верхние две турбины будет легко разрушить, но вот с главной, расположенной позади, вам придется повозиться – на нее потребуется около сорока-пятидесяти мощных выстрелов. Червя, которого вы увидите после уничтожения реактора, также стоит при-



кончить, хотя сделать это будет тоже не просто – слишком уж быстр он и порой за ним просто не успеваешь следить.

**6. Местоположение: Barracade Zone**

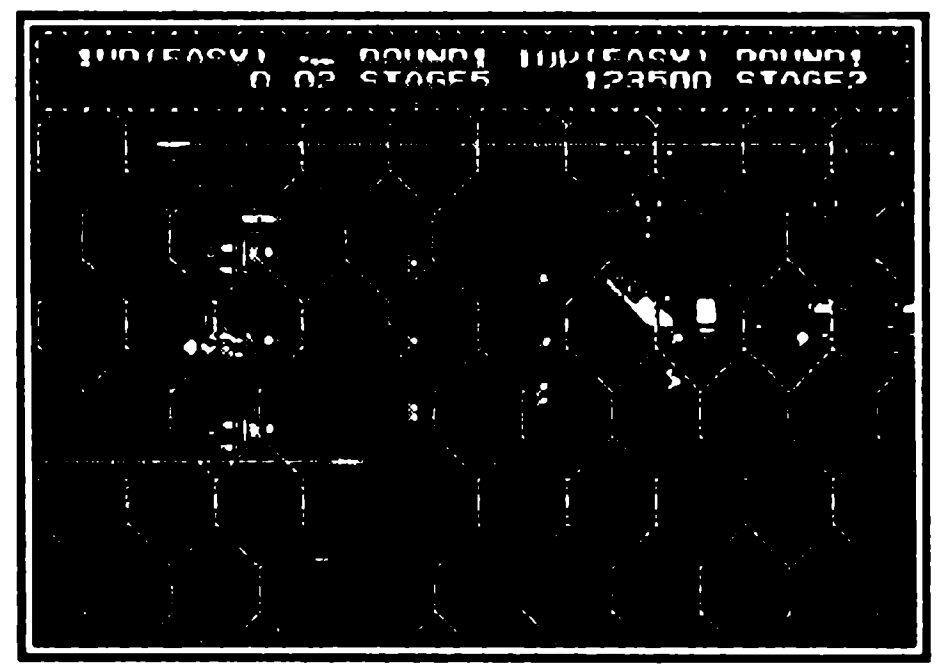
Босс выглядит как три вооруженные разнообразными пушками куба. Оружие их слабо, это главным образом синие лазеры. Тактика их – больше задавить вас, нежели попасть из оружия, поэтому кубы будут двигаться в различных направлениях, чтобы протаранить вас.

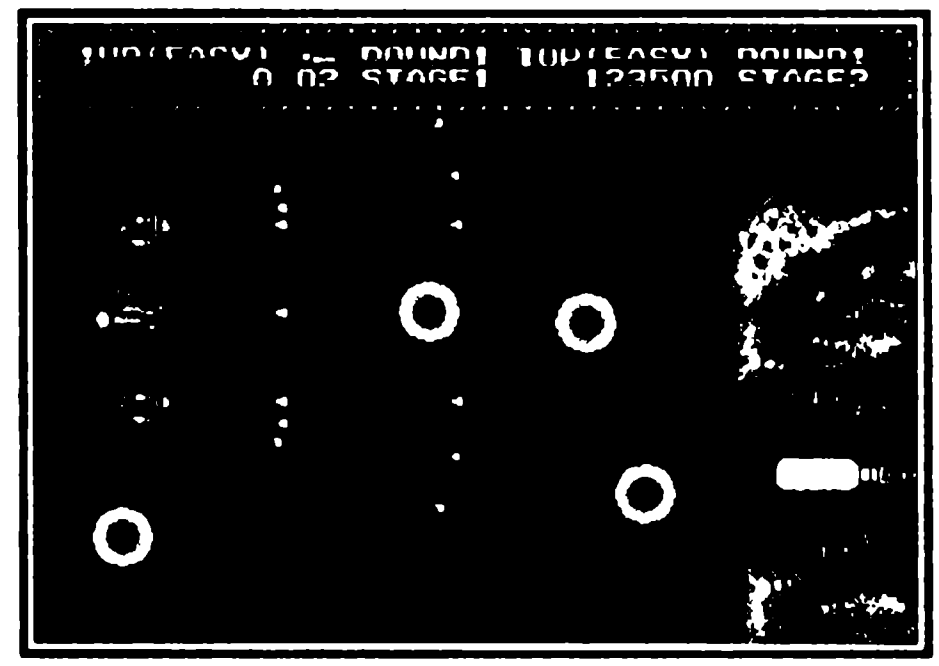
**7. Местонахождение: Bellon**

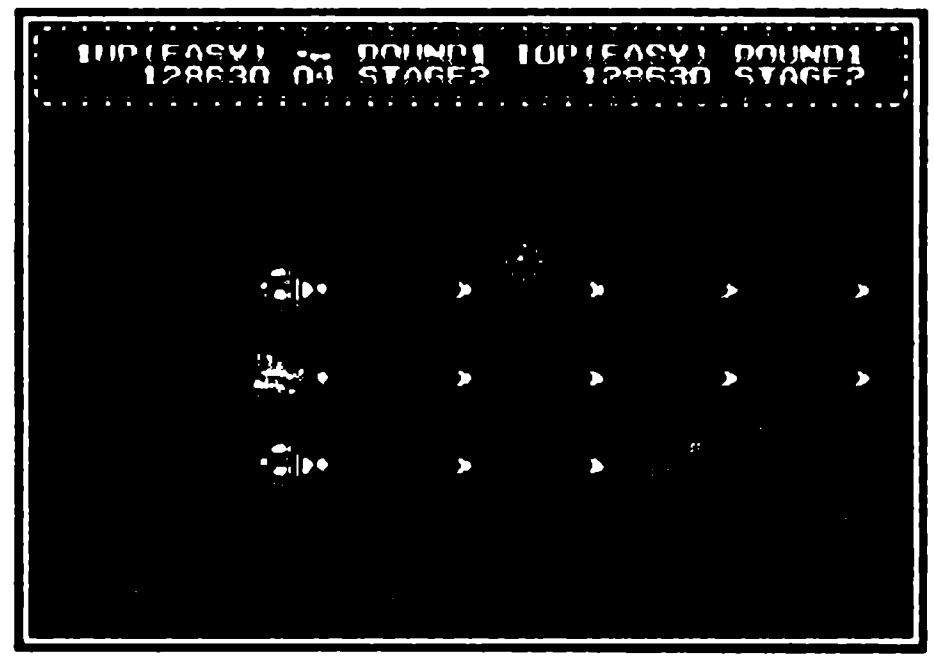
Босс напоминает по своему внешнему виду сердце с гигантским когтем в теле. Сердце не умеет иначе атаковать, кроме как двигаясь вокруг вас и пытаться вас зацепить когтем. Обратите внимание – если вы поразите коготь, а не само сердце, слишком много, он рассыплется на множество осколков, которые вас убьют. Поэтому старайтесь как можно более повредить самому сердцу.

**8. Местонахождение: Gerbarra**

Главный босс этого уровня огромен, и не заметить его невозможно. Он будет стараться расстрелять вас из нескольких разнообразных пушек, но чаще всего они будут выстреливать одновременно. Наверху босса сидит уродливое существо, которое время от времени будет вылетать вам навстречу и пробовать с вами сразиться, а потом улетать снова на место. Существует две стратегии борьбы с ним:







* Держаться в левой части экрана и оттуда обстреливать босса и его приспешника, избегая попутно вражеских нападений

* Держаться поблизости от босса и обстреливать его непосредственно, но эта техника чревата большими последствиями – вам придется чутко реагировать на все его движения.

*Автор описания Денис НЯНЕНКО*

# КОДЫ

## ABRAMS BATTLE TANK

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★*

**Неуязвимость:**

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

**Умный танк:**

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

## ADDAMS FAMILY

*Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

## AERO THE ACRO-BAT 1

*Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Экран установок игры:**

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

## AERO THE ACRO-BAT 2

*Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Выбор уровня:**

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

**Пароли этапов:**

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

## AFTER BURNER 2

*Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★*

**Выбор уровня:**

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

**Дополнительные ракеты :**

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Раунд 3: | ← | и | B | Раунд 13: | ← и B |
| Раунд 5: | → | и | B | Раунд 16: | → и B |
| Раунд 9: | | | B | Раунд 19: | B |
| Раунд 11: | → | и | B | Раунд 21: | → и B |

## AIR DIVER

*Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★*

**Неуязвимость:**

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.

## AISLE LORD

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду «**INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

## ALADDIN

*Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★*

**Переход с этапа на этап:**

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

**Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:**

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

## ALIEN 3

*Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

**Переход на другой уровень:**

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B**. Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

## ALIEN SOLDIER

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 - 3698 | 8 - 4569 | 14 - 2623 | 20 - 2878 |
| 3 - 0257 | 9 - 8091 | 15 - 6325 | 21 - 3894 |
| 4 - 3745 | 10 - 8316 | 16 - 7749 | 22 - 4913 |
| 5 - 7581 | 11 - 6402 | 17 - 3278 | 23 - 2852 |
| 6 - 8790 | 12 - 9874 | 18 - 1039 | 24 - 7406 |
| 7 - 5196 | 13 - 1930 | 19 - 1962 | 25 - 5289 |

## ALIEN STORM

*Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★*

**5Неограниченное количество жизней:**

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

## ALISIA DRAGOON

*Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★*

**Выбор уровня:**

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

**Восстановление здоровья :**

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

**Увеличение громовой магии:**

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

**Увеличение силы магии и количества очков за попадание:**

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

**Усиление громовой магии:**

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

**Покадровый просмотр:**

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

**Отключение режима замедления:**

Нажмите **B** на втором пульте.

## ALTERED BEAST

*Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★*

**Выбор персонажа:**

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж ( Волк, Медведь, Тигр и т. д. ).

**Бесконечные жизни :**

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

**Дополнительные опции:**

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.

**Выбор драки:**

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

**Звуковой текст:**

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START** и **↑** на пульте.

**100000 бонусовых очков в любом раунде игры :**

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

## ANIMANIACS

*Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

| | |
|---|---|
| **Для легкого режима пропуск первого уровня:** | Y W - --- D - -. |
| **Для нормального режима :** | |
| пропуск первого уровня: | DDD --- Y W - ; |
| пропуск первого и второго уровней: | Y D - --- - Y - ; |
| пропуск первого и четвертого уровней: | --- Y - - Y - - ; |
| финал: | W Y - Y - - - Y - . |
| **Для сложного режима:** | |
| пропуск первого уровня: | Y Y D Y - - W Y - ; |
| пропуск первого и четвертого уровней: | W Y D Y - - D Y - ; |
| пропуск первого, второго и четвертого уровней: | W W D Y - - - W - ; |
| пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: | - D D Y - - D Y -. |

## ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

*Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Коды уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2-HTDC | 5-XDDJ | 8-KLFB | 11-TFBB |
| 3-CLLD | 6-FXLC | 9-DDRX | 12-TXHF |
| 4-LBKG | 7-KRFK | 10-BRTD | 13-CKJL |
| | | | 14-LFCK |

## ARCH RIVALS

*Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★*

**Получение мяча перед началом игры :**

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

**Получение мяча после перерыва:**

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

# ARCUS ODYSSEY

*Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:**

**Jedda**

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

**Diana**

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

**Erin**

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

**Bead**

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOT1IQ
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

**Удвоение предметов:**

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

# ARNOLD PALMER TOUR GOLF

*Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★*

**Спрятанная игра:**

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

**Суперудар:**

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

**Тайный турнир:**

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

**Пароли турнира:**

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

## ARROW FLASH

*Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг*★★★★★

**Неуязвимость:**

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд )вы будете неуязвимы 10 минут.

## ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

*Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли уровней:**

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

## ATHLETE POWER

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

## AWESOME POSSUM

*Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтине*★★★★

**Секретное меню:**

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C.** Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A.** В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

## B.O.B.

*Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Уровень 2 ..... 171058 | Уровень 3 ..... 950745 |
| Уровень 4 ..... 472149 | Уровень 5 ..... 672451 |
| Уровень 6 ..... 272578 | Уровень 7 ..... 652074 |
| Уровень 8 ..... 265648 | Уровень 9 ..... 462893 |
| Уровень 10 ..... 583172 | Уровень 11 ..... 743690 |
| Уровень 12 ..... 103928 | Уровень 13 ..... 144895 |
| Уровень 14 ..... 775092 | Уровень 15 ..... 481376 |

# BACK TO THE FUTURE 3

*Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★*

**Выбор уровня:**

Сделайте паузу в игре, держите **A** и нажимай **↑, ↓, ←, →.**

# BARKLEY: SHUT UP AND JAM

*Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★*

**Пароли:**

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

# BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

*Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★*

**Пароли:**

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

**Зеркальный матч: C, C, C.**
**Четыре Баркли: B, B, B.**
**Играть как партнер Баркли:**

Blade: **A, A, A**
Dolemite: **A, A, A, A.**
Hamma: **A, A, A, A, A.**
Jim-Pak: **A, A, A, A, A, A.**
Pauly: **A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga: **A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider: **A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo: **A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

# BATMAN & ROBIN

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Общие советы:**

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

**Выбор этапа:**

В режиме пауза нажмите **B, A, ↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

# BATMAN FOREVER

*Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Секретное меню:**

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**

**Суперудары и прочие возможности:**

***Для Batman'a***

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓ , B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

***Для Robin'a***

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.

# BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

*Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Выбор уровня:**

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

| | |
|---|---|
| Стадия 1-1 ..... 1100 | Стадия 1-2 ..... 1200 |
| Стадия 1 Босс ..... 1300 | Стадия 2-1 ..... 2100 |
| Стадия 2-2 ..... 2200 | Стадия 2 Босс ..... 2300 |
| Стадия 3-1 ..... 3100 | Стадия 3-2 ..... 3200 |
| Стадия 3 Босс ..... 3300 | Стадия 4-1 ..... 4100 |
| Стадия 4-2 ..... 4200 | Стадия 4 Босс ..... 4300 |
| Стадия 5-1 ..... 5100 | Стадия 5-2 ..... 5200 |
| Стадия 5 Босс ..... 5300 | Стадия 6-1 ..... 6100 |
| Стадия 6-2 ..... 6200 | Стадия 6 Босс ..... 6300 |
| Стадия 7-1 ..... 7100 | Последняя разборка с Джокером ... 7200 |

**Непобедимость**
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

## BATTLETECH

*Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень 2 ..... | STJNNN | Уровень 4 ..... | BBVLND |
| Уровень 3 ..... | GRBCHV | Уровень 5 ..... | BMBRMN |

**Бесконечное оружие:**
BRN521

## BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

*Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★*

**Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:**
Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B и START.** Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

## BEAST WRESTLER

*Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★*

**Пароли этапов:**
***Первый уровень (Beginner):***

| | |
|---|---|
| 2 (против Voulsine) - | MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK; |
| 3 (против Airhohle) - | MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA; |
| 4 (против Ventor) - | MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU; |
| 5 (против Dycoon) - | MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU; |
| 6 (против D-Biton) - | MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA. |

***Второй уровень (World):***

| | |
|---|---|
| 1 (против Unknown)- | MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA; |
| 2 (против Ulvolos) - | MONSTERRAAAWADRDIHZQEF; |
| 3 (против Allowena) - | MONSTERRAAAWADRDIUZQRM; |
| 4 (против Octii) - | MONSTERRZXAWADRDIUZQRM; |
| 5 (против Ploguraz)- | MONSTERRZXAJADRDIJXQHI; |
| 6 (против Hax -004)- | MONSTERRZXZXADRFDMXQBK; |
| 7 (против Maclha) - | MONSTERRZXZXADRFDIZQKX; |
| 8 (против Ominos) - | MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX; |
| 9 (против Blenadan)- | MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH; |
| Финал - | BONILLARWIWIWIFYNOXCD. |

## BEAVIS AND BUTT-HEAD

*MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Больница - | t0-e ByjI BKR4L |

| | |
|---|---|
| Улица - | 3I2L yxF2e O7GEV |
| Колледж - | zbZs+OGDs159K9 |
| Мир бюргера - | -Y+43c-jJiUaVA |
| Дома - | F1xcDJfTo q8Owz |
| Гостиная (комната Beavis) - | aPjDY5fF+DTkrEN |
| Mall - | 7YPP-SU9+SqiPH |
| За рулем - | FECROW6BcpOCVj |
| 1 игрок с оружием - | e7EKY iP2qe taVfy |
| 2 игрока с оружием - | Js2Nt 9SarV fDTRi |
| Части билета, деньги - | CpB-bgvxhnjAc6Z |

## BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

*Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Максимальная мощь | - 445 WVBVHNW |
| Все противники покалечены | - 475 WVBVFPW |
| Чемпион | - 475 WVBBZPW |

## BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

*Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу C, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START**.

**Мощный звездолет:**

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

## BLACK HOLE ASSAULT

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★

**Атака исподтишка:**

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

**Просмотр:**

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

**Тайный уровень:**

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

**Мгновенная смерть противника:**

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

# BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

*Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Коды:**

Пропуск уровня ( в паузе ): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

# BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

*Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

**Пароли уровней:**

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

| Уровень | Пароль |
|---|---|
| Flyboy | 6 -5- 2- 7 |
| Flatulent Swamps | 7 -8 -5 -2 |
| Mucous Mountains | 4 -7 -3 -1 |
| Hickboy | 3 -4 -3 -5 |
| Nasal Caverns | 4 -5 -9 -7 |
| The Pits | 5 -7 -3 -6 |
| Deodor Ant | 3 -7- 1 -2 |
| Revolta | 1 -2 -4 -3 |
| Pus Palace | 5 -6 -3 -5 |
| Boogerville | 7 -3 -8 -6 |
| Booger Meister | 5 -8 -6 -2 |

# BOY SOCCER TEAM 3

*Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | AL555 | 555AE | ARAAA |
| | AAAAB | AAAAA | AABSA |
| 3 | AP555 | 555AE | BBAAA |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | AAAAB | AAAAA | AABSA |
| 4 | AT555 | 555AE | BTAAA |
| | AAABB | AAAAA | AADYA |
| 5 | AX555 | 555AE | CEAAA |
| | AAA8R | AAAAA | AAFEA |
| 6 | A5555 | 555AE | CEAAA |
| | AAA8R | AAAAA | AAH0A |
| 7 | CD555 | 555AE | DQAAA |
| | AAAAA | AAAAA | AAA0A |
| 8 | CL555 | 555AE | EAAAA |
| | AAAAQ | AAAAA | AABCA |
| 9 | DH555 | 555AE | FBAAA |
| | AAISA | IAAAA | AAFGA |
| 10 | DNYP5 | 555AE | GBAAA |
| | AAITA | KAAAA | AAMWA |
| 11 | DRYFD | 555AE | GRAAA |
| | AAMTA | KAAAA | AACAA |
| 12 | DVYFC | QX5AE | HBAAA |
| | AAMTA | KAAAA | AAGKA |
| 13 | DZYFC | QSKAE | HRAAA |
| | AAMTA | KAAAA | AAKUA |
| 14 | EFYFC | QSCAE | ISAAA |
| | AAUTA | KAAAA | AAMAA |
| 15 | FRYFC | QSCAE | ISAAA |
| | AAZLA | KAAAA | AAP0A |

## BUBBA'N'STIX

*Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Пароли:**

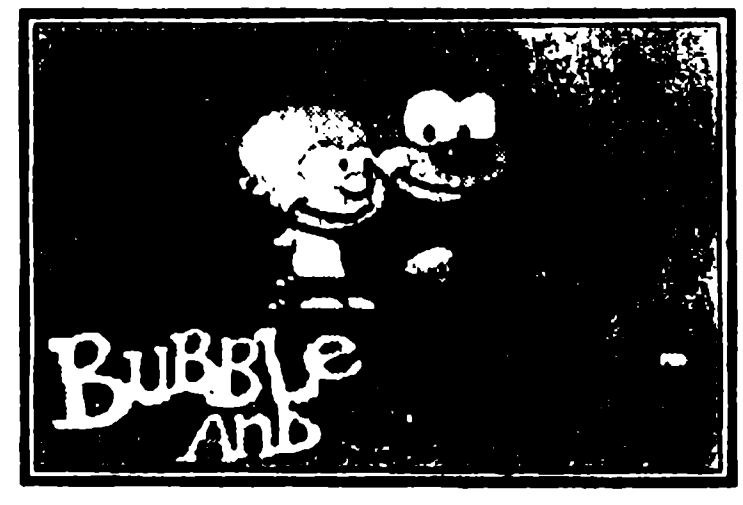
| | **Вариант 1** | **Вариант 2** |
|---|---|---|
| Уровень 2: | V!7P95!MKS | 35R48DXHD? |
| Уровень 3: | Y7FW?9CKKS | 47JKR7RSZ1 |
| Уровень 4: | V2MVHRIY3B | BCP?HKCDP8 |
| Уровень 5: | B4KLC?JGSW | 3!GXN3HT19 |

## BUBBLE & SQUEAK

*Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



## BUBSY

*Accolade • Количество игроков 2 • Приключенця • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

## BUBSY 2: DEFINES DELAYS

*Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Коды вводятся с заглавного экрана**

Прохождение всех уровней: ..... ↑, A, A, A, ↓.
Бессмертие: ..... C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: ..... C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: ..... B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: ..... B, A, ←, ←.
99 скафандров: ..... B, ←, ↑, B.
99 нор: ..... →, ↓, B, B.
Сверхвысокие прыжки: ..... B, A, B, C.

## BULLS VS. BLASERS

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★*

**Пароли для игры за Miami Heat:**

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

# BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★*

**Пароли последнего раунда в игре:**

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

# BURNING FORCE

*Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★*

**Дополнительные 10 жизней:**

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

# CAESAR'S PALACE

*Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★*

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: ..... 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

# CANNON FODDER

*Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★*

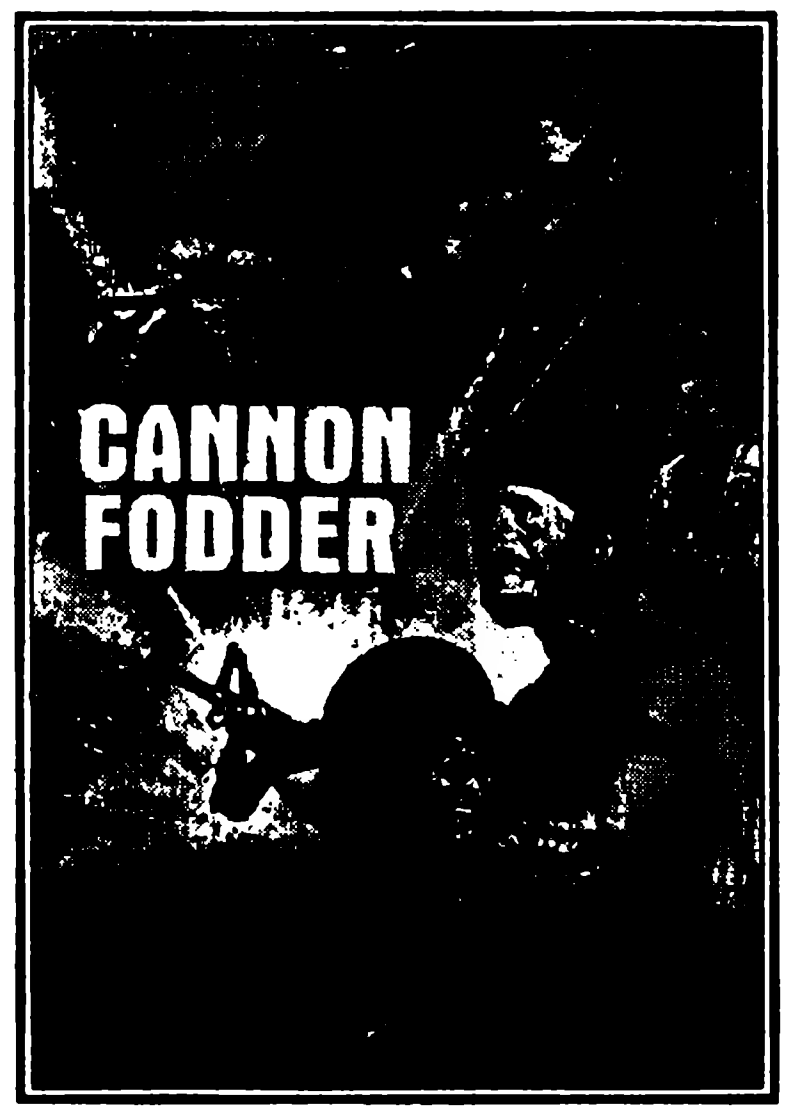
**Пароли:**

**Вариант 1**

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

**Вариант 2**

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

# CASTLEVANIA: BLOODLINES

*Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:**

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

**Коды уровней:**

( кол - К , бабочка - Б , топор - Т )

| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
|---|---|---|---|---|
| -К- - | ТТ-К | Т-КБ | -ТТТ | - -ТТ |
| В- -К | - - -К | Б-Б- | Б-ББ | Б-Б- |
| - Т В - | К-Б- | КК-Т | БББ- | - - -Т |
| В - В Т | БТТТ | - -БТ | Б-К- | - -ТТ |

# CENTURION: DEFENDER OF ROME

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг*★★★★★

**Пароли:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 - BEXA | ARAM | RAMA | JBIP | 555T | SGFV |
| 2 - DJPA | MUKC | SE6Q | JKKX | 555T | PATW |
| 3 - CUFQ | NDKJ | TEPQ | JLKK | 555U | RCID |
| 4 - EJLQ | MWC1 | TEPQ | JNKV | 555V | D54E |
| 5 - GBYQ | RFDE | TEPY | LNKV | 555V | D54E |
| 6 - HV4Q | MX1X | SMP4 | O6KV | KH5T | YYTX |
| 7 - 6MHQ | P1VM | 5555 | 15NK | U7VC | YWTB |

**Могучий флот и сильная империя:** BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
**Сверхмощная империя:** TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
**Суперсила:** QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

# CHAKAN: THE FOREVER MAN

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★

**Пароли:**

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

**Получение всех снадобий:** на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

## CHUCK ROCK

*Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Смена уровней:**

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

## CHUCK ROCK 2

*Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Пропуск уровней**

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

## CLIFFHANGER

*Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

**Пароли:**

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

## COBRA COMMAND

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★

**Выбор уровня:**

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо **←** или **→**, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

## COMBAT CARS

*Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★

**Гонки на любом уровне:**

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START.**

## COMIX ZONE

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Выбор этапа:**

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUNDTEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

**Бессмертие:**

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUNDTEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

## CONTRA HARD CORPS

*Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★*

**Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе ).**

**Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.**

## COOL SPOT

*Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Выбор уровня и неуязвимость:**

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C** . Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

## COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

*Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★*

**Смена названия игры:** удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: **Джейк, Рей** и Наруто.

## COSMIC SPACEHEAD

*Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★*

**Пароли:**

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

**Полный просмотр игры:**

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

**4 жизни на космической станции:** MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

## CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★*

**Выбор уровня:**

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

# CURSE

*INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★*

**Режим конфигурации**: перезагрузите игру и, удерживая A, нажмите START.

# CYBER BALL

*Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★*

**Пароли матчей команд:**

| | |
|---|---|
| Atlanta vs Boston | T5BBB5PSIH6X |
| Boston vs Washington | 55BBB5OSIHDX |
| Chicago vs Boston | C5BBB5PSIHPX |
| Clevelend vs Boston | 75BBB5PSIH4X |
| Dallas vs Boston | L5BBB5PSIH4X |
| Denver vs Boston | 85BBB5PSIHGX |
| Detroit vs Washington | H5BBB5PSIH7X |
| Indianapolis vs Boston | K5BBB5PSIH3X |
| Las Vegas vs Atlanta | S5BBB5PSIH8X |
| Los Angeles vs Washington | 65BBB5PSIHAX |
| Miami vs Boston | M5BBB5PSIHJX |
| Minnesota vs Washington | P5BBB5PSIHEX |
| New England vs Washington | N5BBB5PSIHRX |
| New Orlean vs Washington | A5BBB5PSIH9X |
| Philadelphia vs Washington | G5BBB5PSIHSX |
| Phoenix vs Washington | 95BBB5PSIHNX |
| Pittsburg vs Washington | E5BBB5PSIH5X |
| San Diego vs Boston | D5BBB5PSIHFX |
| San Francisco vs Boston | U5BBB5PSIHHX |
| Tampa vs Boston | R5BBB5PSIHTX |
| Washington vs Boston | F5BBB5PSIHCX |

**Пароли для San Francisco Hitmen:**

| | |
|---|---|
| 5 победа - | UIBB BXIS OF8I |
| 10 победа - | UFBB B5PS OFNX |
| 15 победа - | UTBB B5PS OFFI |
| 17 победа - | UZBB B5PS OFDI |
| 18 победа - | UUBB B5PS OFII |
| 19 победа - | U5BB B5PS OF3X |
| Финал - | UJBB B5PS OF41 |

**Пароли для Dallas Destroyers:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 победа - | LBBB B7CB BDVV | 10 победа - | LCBB BFOV BDKX |
| 2 победа - | LVBB BB9B BDXV | 11 победа - | L7BB BXGB BDRV |
| 3 победа - | LXBB B7LB BD3B | 12 победа - | L4BB BF2B BDAV |
| 4 победа - | LIBB B8FB BDTV | 13 победа - | LRBB BFVV BDTV |
| 5 победа - | LLBB B7DB BDN8 | 14 победа - | LTBB BFCX BD2V |
| 6 победа - | LKBB BBBV BDCV | 15 победа - | L8BB BFJI BDMX |
| 7 победа - | LMBB BLCV BD2V | 16 победа - | LZBB BR2S IDKI |
| 8 победа - | LOBB BLPB BFHV | Play-off-1 | LUBB BRHV BDZV |
| 9 победа - | LFBB BLHB BD8B | Play-off-2 | L5BB BXUV BD2V |

# DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Выбор уровня:**

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **( A, B, C )**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

# DANGEROUS VS. SEED

*Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор зоны игры:**

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

**Дополнительные очки:**

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

**Усложнение игры:**

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

# DARE BEFORE CHRISTMAS

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Пароли:**

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

# DARIUS 2

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Неуязвимость:**

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

**Выбор уровня:**

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

# DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

*Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

**Укороченный тайм**: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

**Самый ценный игрок**: IIDSREQUS.

**Чемпион**: IIDSREQ3R.

**Пароли игр**

| | |
|---|---|
| Los Angeles vs Detroit | CABCDEA1F |
| Detroit vs Los Angeles | WYBCDEAYU |
| Chicago vs Los Angeles | PQBCTUQVV |
| Chicago vs New York | ASTURBQ1E |
| New York vs Detroit | FMJCLJY1B |

# DEADLY MOVES

*Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли этапов:**

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

**Пароли персонажей игры:**

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

# DECAP ATTACK

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

**Множество дополнительных жизней:**

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 ( слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 ( слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 ( слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 ( слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу С так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

**Дополнительная энергия:**

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу С после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

**Прохождение по воздуху**: прыгните и быстро нажмите С.

**Трюк, позволяющий обойти Жабика:**

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

# DEMOLITION MAN

*Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★*

**Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B ( в паузе).**

**Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).**

# DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★*

**Пароль пяти жизней:**

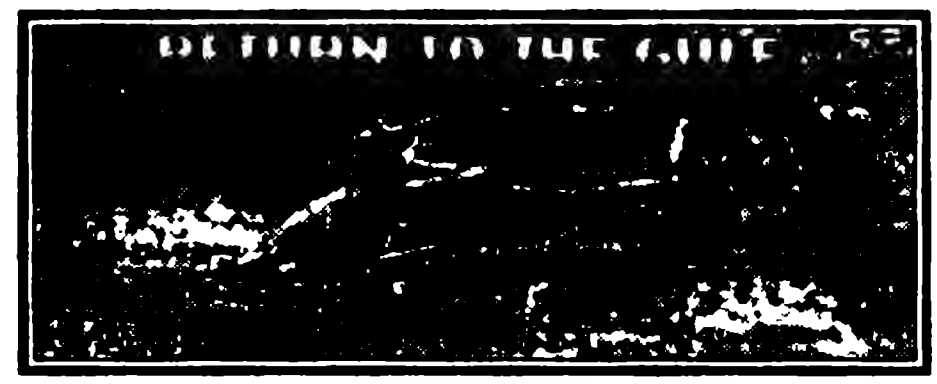
Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

**Пароль десяти жизней:** BQQQAEZ.

**Коды уровней:**

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL



# DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

*Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг*★★★★★★

**Дополнительные мячи:**

| Пароль | Счет | Мячи |
|---|---|---|
| DEVIL CRASH | 390000 | 7 |
| TECHN OSOFT | 2000000 | 10 |
| TF2HZ TF3EM | 464900 | 10 |
| LUCKY LUCKY | 77700 | 7 |

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

# DINO LAND

*Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B** и **START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

**Бонусы и призы:**

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

**Превращения:**

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

# DINOSAURS FOR HIRE

*Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):**

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C**.

**Уничтожение врагов взрывом:**

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

# DONALD IN MAUI MALLARD

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли:**

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

# DOOM TROOPERS

*Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

**Коды уровней:**

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

# DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★*

**Коды уровней:**

| Уровень | Hard | | | | Hardest | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | З | ЧБ | Ж | Ж | С | С | З | Ж |
| 3 | Ж | ЧБ | Ф | ЧБ | З | Ж | З | ЧБ |
| 4 | С | З | ЧБ | С | Ф | Ф | К | БХ |
| 5 | К | Ф | З | З | З | К | Ф | С |
| 6 | Ж | Ж | ЧБ | З | С | Ф | З | Ж |
| 7 | Ф | ЧБ | С | С | С | Ф | З | БХ |
| 8 | ЧБ | Ж | БХ | Ж | ЧБ | Ф | БХ | Ж |
| 9 | Ф | С | С | З | Ф | З | БХ | ЧБ |
| 10 | ЧБ | З | К | Ж | З | С | Ж | БХ |
| 11 | С | Ж | Ж | БХ | З | Ф | БХ | К |
| 12 | З | ЧБ | ЧБ | С | К | З | БХ | С |
| 13 | БХ | ЧБ | Ф | БХ | К | К | ЧБ | Ж |

*Условные обозначения:*

*Ж - желтый* *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
*С - синий* *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

# DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

*Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★*

**Код выбора этапов:**

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

## DYNA BROTHERS 2

*Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг*★★★★★★

**1-й сценарий**

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

**2-й сценарий**

***EASY***

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

***NORMAL***

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOIWG

***HARD***

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

## DYNAMITE DUKE

*Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★

**Тайный экран опций:**

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

## DYNAMITE HEADDY

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Выбор уровня:**

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START**.

## EA HOCKEY

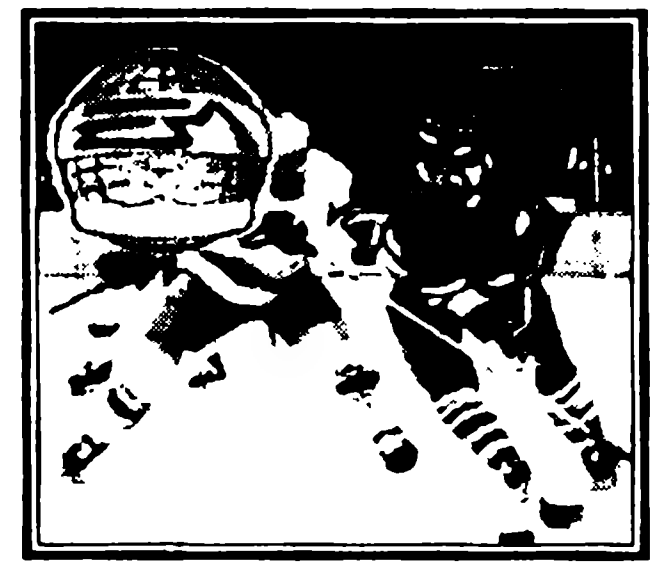
*Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли выбора турниров:**

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

**Пароли выбора игроков:**

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



## EARNEST EVANS

*Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Пропуск уровня:**

На экране заставки поставьте курсор на Gamestart и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START**.

**Выбор уровня:**

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

**Просмотр заставок:**

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

## EARTHWORM JIM

*Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Здоровье:**

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

**Переход на другой уровень:**

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

**Отладочное меню:**

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

**Усиление оружия ( один раз за уровень):**

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

## EARTHWORM JIM 2

*Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Коды уровней ( в режиме паузы):**

| | |
|---|---|
| Puppies 1: | C, C, C, C, C, C, A, A. |
| Puppies 2: | ↑, →, B, C, C, ↑, →, A. |
| Puppies 3: | →, →, A, B, C, ↑, →, A. |
| Peter Pan: | C, B, C, ↑, →, ↑, A, B. |
| Abduction: | ↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C. |
| Intlated Head: | B, B, C, A, B, C, ↑, →. |
| Sally: | A, B, C, C, ↑, C, ↑, →. |
| Soil: | A, A, C, C, B, B, A, A. |
| Meat: | C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑. |
| ISO: | A, B, C, →, →, →, →, →. |
| Run Jim Run: | B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑. |

**Восстановление энергии:**

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

**9 червей:**

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

| | |
|---|---|
| Войти в меню установок: | A, C, C, A, B, A, B, ? |
| Перейти с этапа на этап: | A, B, B, A, C, B, B, ?. |
| Неуязвимость: | A, A, A, A, ?, ?, ?, ?. |
| Просмотр этапа без червяка: | A, C, C, B, A, A, B, ?. |
| Получение продолжения: | A, A, C, C, B, A, ?, ?. |
| Дополнительная жизнь: | A, B, C, C, C, A, A, A. |
| Восстановление запаса патронов до 5000: | C, B, B, A, C, B, B, A. |
| Получение плазмомета: | C, C, C, C, A, A, A, B. |
| Получение трехствольного пистолета: | C, C, C, C, A, A, A, C. |
| Получение самонаводящихся ракет: | C, C, C, C, A, A, B, A. |
| Самое мощное оружие: | C, C, C, C, A, A, B, C. |
| Самое слабое оружие: | C, C, C, C, A, A, B, B. |

## ECCO THE DOLPHIN

*Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор уровня и бессмертие:**

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем →, **BCBC ↓C↑** и снова **START**.

## ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

*Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор уровней:**

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B, C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

# ECCO JUNIOR

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Коды этапов:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень 1 | CSJ | Уровень 10 | ROC |
| Уровень 2 | CFR | Уровень 11. | OSH |
| Уровень 3 | HOF | Уровень 12 | HRL |
| Уровень 4 | RCL | Уровень 13 | FSL |
| Уровень 5 | SLR | Уровень 14 | OFJ |
| Уровень 6 | JHO | Уровень 15 | JRF |
| Уровень 7 | FCJ | Уровень 16 | LOH |
| Уровень 8 | CRS | Уровень 17. | FLR |
| Уровень 9 | LJS | Уровень 18 | RHJ |

# EL VIENTO

*Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

**Магия:**

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку C. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

**Тест цвета:**

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно A, B, C и START. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

**Замедление игры:**

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать START, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, A. После этого нажмите любую клавишу.

**Выбор уровня:**

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, B.

# EUROPEAN CLUB SOCCER

*Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★

**Мощный удар:**

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

**Игра без проигрыша:**

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

**Пароли матчей в игре за команду Англии:**

| | |
|---|---|
| Arsenal - Bordeaux | ZWNEAA9IAE |
| Norwich City - Rangers | 373UAA4IGC |
| Liverpool - Celtic | SAHEAA6ICA |
| Nottingham Forest - PSV Eindhoven | KQAEABAIAE |
| Финальная игра | A63UAA6IAA |

## EXO SQUAD (THE)

*Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Уровень 12: ZADMIAOM
Уровень 13: TGAINRKI
Уровень 14: AYRNCDIN
Уровень 15: GATTSVTT
Уровень 16: YBFCEAUA
Уровень 17: AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18: GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19: YUYUSIHD
Уровень 20: ATTSVNAN
Уровень 21: MAOTAANY
Full Demo: REVOEMAG

## F-15 STRIKE EAGLE 1

*Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг*★★★★★

**Пароли уровней:**

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

**Пароль для начала игры в звании генерала:** CBMLT

## F-22 INTERCEPTOR

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг*★★★★★★★

**Скрытый экран опций:** Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**
**Сражение с четырьмя асами противника:** ACES MGGIGJ.
**Пароли :**

| | США | Ирак | Корея | Россия | Асы |
|---|---|---|---|---|---|
| Миссия 1: | 0HG021 | C6G022 | 7E002E | HJ0024 | LJG02V |
| Миссия 2 | 0PG06D | CEG06L | 7M006Q | HR412H | LNG067 |
| Миссия 3 | 0TG0E0 | CIG0A4 | 7Q01AA | 1701QI | LRG0AM |
| Миссия 4 | 11G0I2 | CM60EC | 8201QS | IB02EI | LVG0EU |
| Миссия 5 | 15G0MA | CUG0IO | 8601U4 | IF02U6 | M3G0I0 |
| Миссия 6 | 19G0UM | D2G0U2 | 8A022D | IJE4EH | M7G0UG |
| Миссия 7 | 1DG163 | D6O1EV | 8I02E8 | INE567 | MBG16T |
| Миссия 8 | 1LG1EQ | DAO1QM | 8M042R | IRE6AN | MFG1EG |
| Миссия 9 | 1PG1M6 | DQG2EJ | 8Q04MQ | J306QK | MJG1MS |
| Миссия 10 | 1TG1UI | E2G3AI | 8U05MV | J707UT | |
| Миссия 11 | 21G26 I | E6G428 | 9A05UK | JF08M5 | |
| Миссия 12 | 2TG321 | EAG5E7 | 9I06A9 | JJ096J | |
| Миссия 13 | 31G3UJ | EEG5UR | 9U06U9 | JNE9Q7 | |
| Миссия 14 | 35G4A4 | EIG6QS | A2072C | JREA2K | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Миссия 15 | 39G56U | EUG7MS | A608E4 | JVEBMK |
| Миссия 16 | 3TG5IC | F2G7UB | AA08IJ | KB0CAI |
| Миссия 17 | 41G62K | F6G8AS | AE08U3 | KF0D2N |
| Миссия 18 | 45G6MJ | FAG8UR | AIF9UU | KJ0DUU |
| Миссия 19 | 4TG7A7 | FEGAIS | AMFB6C | KN0EIN |
| Миссия 20 | 5167QL | FIKB6I | B20B47 | |
| Миссия 21 | 59G8EI | FQGBUL | B60BMN | |
| Миссия 22 | 61Q9EM | FUGCEA | BAFCIL | |
| Миссия 23 | 65Q9QA | G2GDQL | | |
| Миссия 24 | 69Q9QA | G6UF6E | | |
| Миссия 25 | 6HG9UJ | G1UFU0 | | |
| Миссия 26 | 6LGAIJ | GMUHAI | | |

## F - 117 NIGHT STORM

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг*★★★★★★★

**Коды миссий:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 - GL5QH8 | 6 - PNBMG2 | 10 - PYH624 |
| 2 - 2LVK38 | 7 - NQUC94 | 11 - E3SN 87 |
| 3 - NKFWU7 | 8 - 2L9J68 | 12 - M2KWY6 |
| 4 - UJQ3K6 | 9 - 3YVGR4 | 13 - CWPHQ2 |

## FANTASIA

*Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Как легко получить дополнительный предмет :**

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

**Тайная комната:**

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

**Дополнительные жизни:**

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

**Сбор полезных предметов:**

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

# FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

*Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★*

**Пароли для выбора трассы:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Belgian Grand Prix | W4N6L:PHMX6 | 61KRR:HML2M | NXG32:1FDFN |
| Spanish Grand Prix | WSXWF:3FRDQ | ZBXLR:HML2M | NSSGB:2TCQJ |
| Italian Grand Prix | QVKWD:HJZ2F | THPN6:WWL2M | NDXH3:BNCFK |
| Japanese Grand Prix | 1WRRT:BMSRI | JF3K4:NKMVX | KQCSS:VJDJH |
| Portuguese Grand Prix | 3WLN6:5FF6K | GVSMC:RG51T | K1SDT:6QCSP |
| Australian Grand Prix | VGFCG:BNX6P | 1R6J4:LR4HR | MWCSK:VNBTC |

# FIDO DIDO

*Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

Игра про странствия Кул Спота.

**Выбор уровней:**

| | |
|---|---|
| 2 ALLISFAIR | 3 SOFTWAREWOLF |
| 4 BONETOPUCK | 5 FEAROFFLYING |
| 6 SINCORSWIM (SINCORSWIN) | 7 YIPPEEAYEAY |

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

ALL STARTS vs POLAND ..... X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND ..... XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY ..... 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN ..... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY ..... 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ..... ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY ..... XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM ..... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ..... ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA ..... X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL ..... X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA ..... 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP ..... 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK ..... 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL ..... WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL ..... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN ..... OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND ..... YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY ..... 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA ..... WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP ..... 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY ..... WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA ..... 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY ..... 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND ..... Z5SB761O

MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY ..... 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY ..... 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA ..... 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND ..... 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK ..... Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA ..... 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY ..... 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ..... ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL ..... 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND ..... 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE ..... OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND ..... 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP ..... YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. ..... 2R6XV7H7

## FIFA SOCCER'95

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и наберите любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: **C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч: **B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч: **C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта: **A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь: **A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник: **A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита: **B, B, B, B, B, C, B.**

## FIRE MUSTANG

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + C, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + A, нажмите **START.**

## FIRE SHARK

*Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★*

**Выбор уровня игры:**

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

**Дополнительные жизни:**

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

## FLICKY

*Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★*

**Выбор уровня:**

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

**Малышка в бикини:**

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

## FLINSTONES ( THE)

*Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★*

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | JDJLXYMN | 3 | TQVXXZYZ |
| 4 | FRTWYFHP | 5 | GRGLYVKD |
| 6 | SNLVXRJF | 7 | BMXZJFNV |

## GAIARES

*Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

**Конфигурация:**

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

**Выбор уровня:**

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

**Непобедимость:**

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

**Усиление вооружения:**

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

**Выбор оружия:**

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте A. Каждое нажатие на кнопку A дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

**Тайное оружие:**

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

## GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли (они помогут сразиться с боссами):**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень 1: | женщина, | кот, | собака. |
| Уровень 2: | мишка, | мальчик, | цыпленок. |
| Уровень 3: | мальчик, | мишка, | кошка. |
| Уровень 4: | собака, | кошка, | мальчик. |
| Уровень 5: | женщина, | мишка, | кот. |
| Уровень 6: | собака, | собака, | кошка. |

## GARGOYLES

*Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Переход на следующий уровень:**

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

**Восстановление энергии:**

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

**Неуязвимость:**

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

**Секретная игра:**

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.

**Экраны-посвящения:**

**№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.**

**№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.**

**№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.**

## GENERATION LOST

*Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли уровней:**

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

# GHOULS'N' GHOSTS

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Остров, плавающий в озере - A+ START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок - →+A+START; Локи: ↘+A+START.

**Неуязвимость:**

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

**Режим замедления:**

Когда появится заставка, нажмите ↑, A, ↓, A, ←, A, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

**Поздравление:**

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

**Загадочная лестница:**

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

**Игра в Японии:**

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+A+B+C и **START**.

# GLOBAL GLADIATORS

*Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Дополнительные жизни:**

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

**Пропуск уровней:**

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

**Бесконечная жизнь:**

После того как появится логотип Virgin, нажмите A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

**Режим PROGRAMMING INFORMATION:**

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

## GODS

*Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Бессмертие**: MESIENTOTANFELIZ.

**Пароли уровней**: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

## GOLDEN AXE

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+B+START. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите A+C.

**Дополнительные очки:**

Нажмите кнопки ↘+A+C+START и вы получите 9 дополнительных очков.

**15 жизней:**

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

**30 жизней:**

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите A и C. Затем отпустите все клавиши и нажмите START. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

**Могучие топоры:**

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

## GOLDEN AXE 2

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши A, B и C и нажми START. Продолжая удерживать кнопку A, отпустите B и C, затем, все еще удерживая A, снова нажмите B и C, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать A, а B и C отпустите. Выберите EXIT и, по-прежнему удерживая A, нажмите B и C, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать A, отпустите

B и C. А теперь, все еще удерживая A, одновременно нажмите B и C, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите START, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем START. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

**Неограниченная магия:**

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу A, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку A, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

**Дополнительные очки:**

Выведите на экран меню OPTIONS. Нажмите одновременно A, B, C. Войдите в меню OPTIONS. Отпустите A. Нажмите в меню EXIT и нажмите кнопку START. Выберите игру нажатием кнопки A, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

## GOLDEN AXE 3

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Суперудары:**

Экс: управление по кругу +B, C - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →+B, C - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →+B, C - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, B, C - вихрь.

**Выбор уровня:**

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза A, один раз START и 6 раз C. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

## GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Переход на другой уровень**: поставьте игру на паузу и нажмите A, A, B, A, ←, ←.

**Три летающих диска**: в любой момент нажмите клавишу START, чтобы остановить игру. Затем нажмите C, A, B, A, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

**Замедление**: начните игру, затем нажмите START, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, A, C, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой START, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, A и C.

**Быстрая перезагрузка**: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши A, B, C и START, чтобы быстро перезагрузиться.

**Дополнительные жизни**: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

## HARD BALL

*Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли для игр:**

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: ..... icB6JaDb
Seattle - Toronto: ..... 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fc1BGiBA
San Diego - Cleveland: ..... gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: ..... jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: ..... fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: ..... eAAEECb5
Houston - Boston: ..... ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: ..... acA7HJD2
New York - Cincinnati: ..... dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: ..... 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: ..... 2AAGGAbf
California - Baltimore: ..... kcB3G1Di

## HERZOG ZWEI

*Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★*

**Пароли к уровням:**

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

**Пароли для числа побед:**

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

**Пароль последнего уровня** - JLJOIGLAOK.

**Код победы для армии синих** - IEJOJEIKNLA.

## HUMANS

*Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли этапов игры:**

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM (TXYNMBQRSFZW)
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM (LTLJQVMRYZLM)
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

## INCREDIBLE HULK (THE)

*U.S. Gold* • *Количество игроков 1* • *Поединки* • *Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня**: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

## INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

*Sega* • *Количество игроков 1* • *Приключения* • *Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор уровня**: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A.**

**Пропуск уровня**: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C.**

## JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

*Electronic Arts* • *Количество игроков 1* • *Приключения* • *Рейтинг*★★★★★★

**Дополнительные жизни**: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

**Суперпрыжок**: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

**Меню установок**: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **REDCHEESE, YELLOWMOUSE, GREENCAT, BLUEDOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

## JOE MONTANA 3

*Sega* • *Количество игроков 2* • *Спорт* • *Рейтинг* ★★★★★

**Пароли команд**: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB  Rams - RLB  49-ers - 4LB  Cowboys - HCB

| | | | |
|---|---|---|---|
| Saints - VLB | Raiders - QDB | Eagles - ZLB | Bills - CDB |
| Redskins - 6LB | Grants - XTB | Dolphins - SCB | Vikings - TLB |

## JUDGE DREDD

*Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли уровней:**

| | |
|---|---|
| 2: KZDVT | 3: JRQWNO |
| 4: PSTRVJZ | 5: HQWVLT |
| 6: WDRCNPU | |

## JUNGLE BOOK (THE)

*Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Коды**: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

**Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд**: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

**Переход на следующий уровень**: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

**Перевернутое изображение**:←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

**Выбор уровня**: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и START. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

**Финальная битва с Шерханом**: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

**Оказаться рядом с Балу**: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.

**Поединок с Каа при трех жизнях**: C, A, A, B, C, A, A.

**Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа**: A, B, B, A, A, B, B, A.

**Изменение цветовой палитры**: A, B, B, A, C, A, B, B.

## JUNGLE STRIKE

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*★★★★★★★★★

**Пароли:**

| | Вариант 1 | Вариант 2 | |
|---|---|---|---|
| 2: | RNP3BRXTPJ3 | RLSJBRXTPJK | 3 жизни |
| 3: | 9WSMD9WNMCC | 9VMJR9WNMCZ | 3 жизни |
| 4: | X76JR74MZYT | XT6YXL6PF6M | 16 жизней |
| 5: | VLPJV746JK7 | VNHYWMGZBC9 | 16 жизней |
| 6: | W6Y7LPZF9TB | WSJYTGJDX9M | 23 жизни |
| 7: | TPC39NS6MCJ | TMYBLJYK3KW | 23 жизни |
| 8: | 7CRLSCFDYRH | 7GK9NZDYKYX | 23 жизни |
| 9: | N46J3BVWT4V | N4PJBVWTWP | 23 жизни |

**Бессмертие:**

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и START - вы станете бессмертным.

**4 жизни**

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

# JURASSIC PARK

*Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Код выбора уровня**

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

**Непрерывные продолжения**

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

**Пароли уровней**

***Игра за доктора Гранта:***

| | *Easy* | *Normal* | *Hard* |
|---|---|---|---|
| Уровень 2: | 2BINHKE9 | 277166RO | 2QMH7DB2 |
| Уровень 3: | 4LBVGIIN | 4BFP64V0 | 4SNP67FC |
| Уровень 4: | 66RHEH2P | 64DHCDEF | 6QLNTNRR |
| Уровень 5: | 8KN0SHUU | 85BGLNTH | 8DCIDDR8 |
| Уровень 6: | A717MUP6 | AH745EJC | A6C8EDJI |
| Уровень 7: | CPLPHMMG | C7UBL67U | C7DH56B7 |

***Игра за Динозавра:***

| | *Easy* | *Normal* | *Hard* |
|---|---|---|---|
| Уровень 1: | G21G0014 | G21G0025 | G21G0036 |
| Уровень 2: | I21G0016 | I21G0027 | G21G0038 |
| Уровень 3: | K21G0018 | K21G0029 | K21G003A |
| Уровень 4: | M21G001A | M21G002B | M21G003C |
| Уровень 5: | O21G002C | O21G002D | O21G003E |

***Коды полного вооружения для Гранта:***

| | |
|---|---|
| Jungle | OVVVVVUP |
| Power Station | 2VVVVVUB |
| The River | 4VVVVVUT |
| Pumping House | 6VVVVVUV |
| Canyon | 8VVVVVU1 |
| The Volcano | AVVVVVU3 |

**Мастер-пароль:**

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

# KING SALMON

*Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★*

**Пароли**: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

*Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли**: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

## LAWNMOWER MAN (THE)

*Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★★

**Советы**. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

## LEMMINGS

*Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли**:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

## LEMMINGS 2

*Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

**BEACH**
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

**EGYPTIAN**

**CIRCUS**
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

**POLAR**

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

# LHX ATTACK CHOPPER

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

***Ливия:***

| | | | |
|---|---|---|---|
| Majestic Twelve: | CQAAAFA | Anterior Nova: | CQAAIEA |
| Reindeer Flotilla: | CQAAQHA | Phoenix: | CQAAYGA |
| Rainbow Veil: | CQAAAVC | Chess: | CQAAIUC |
| Lobster Quadrille: | CQAAQXC | Hen House: | CQAAYWC |
| Desert Two: | CQAABFE | Flaming Arrow: | CQAAJEE |
| Plain Aria: | CQIERDG | | |

***Центральная Европа:***

| | | | |
|---|---|---|---|
| Domino Mirror: | CSIEIYIE | Chess: | CSIEQ6E |
| Arc Lite: | CSIEY4E | Anterior Nova: | CSIEBJC |
| Reindeer Flotilla: | CSIEJIC | Hop Toad: | CSIERLC |
| Olympic Torch: | CSIEZKC | Lobster Quadrille: | CSIEBZA |
| Grand Theft Hokum: | CSIEJYA | Flaming Arrow: | CSIER6A |

***Вьетнам:***

| | | | |
|---|---|---|---|
| Lobster Quadrille: | CQIEZCG | Anterior Nova: | CSIEAJG |
| Reindeer Flotilla: | CQIEBRE | Gemini: | CSIEIIG |
| Flaming Arrow: | CQIEJQE | Chess: | CSIEQL6 |
| Hen House: | CQIERTE | Binary Rainstorm: | CSIEYKG |
| Lava Lamp: | CSIEZSA | Freedom Train: | CSIEAZE |

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

# LION KING (THE)

*Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Секреты**

**Выбор уровня и неуязвимость:**

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

**Секретный код:**

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

# LOST VIKINGS (THE)

*Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2: GR8T | 13: QCKS | 23: BTRY | 33: 8BLL |
| 3: TLPT | 14: PHRO | 24: JNKR | 34: TRDR |
| 4: GRND | 15: GIRO | 25: RVTS | 35: FNTM |
| 5: LLMO | 16: SPKS | 26: CBLT | 36: WRLR |
| 6: FLOT | 17: JMNN | 27: HOPP | 37: PDDY |
| 7: TRSS | 18: SNDS | 28: SMRT | 38: TRPD |
| 8: PRHS | 19: TMPL | 29: V8TR | 39: TFFF |
| 9: CVRN | 20: TTRS | 30: NFL8 | 40: FRGT |
| 10: BBLS | 21: JLLY | 31: WKYY | 41: 4RN4 |
| 11: TR33 | 22: PLNG | 32: CMBO | 42: MSTR |
| 12: VLCN | | | |

# LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

*Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

**Пароли уровней:**

Уровень 2 - AMQ4VL2A Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

# M.U.S.H.A. (ALESTE)

*Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор раунда**: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

**Пять дополнительных жизней**: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B**, **C**, **A** и **START**.

**20 опций**: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

**Полная огневая мощь**: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B**,**B**,**C**,**B**,**B**,**C**,↑,↓, и **A**.

# MADDEN NFL' 96

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

**Коды для выбора секретных команд:**

'80 Atlanta Falcon ..... AABBBCA
'70 Baltimore Colts ..... AABCACC
'68 Baltimore Colts ..... AACAAAB
'64 Baltimore Colts ..... AACACBA
'93 Buffalo Bills ..... AACCACB
'92 Buffalo Bills ..... ABAAAAA
'91 Buffalo Bills ..... ABAACAC
'90 Buffalo Bills ..... ABABBBB
'73 Buffalo Bills ..... ABACACA
'85 Chicago Bears ..... ABACCCC
'77 Chicago Bears ..... ABBACAB
'66 Chicago Bears ..... ABBBBBA
'63 Chicago Bears ..... ABBCABC
'88 Cincin. Bengals ..... ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals ..... ABCACAA
'93 Dallas Cowboys ..... ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys ..... ABCCABB
'78 Dallas Cowboys ..... ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys ..... ACAABCC
'75 Dallas Cowboys ..... ACABBAB
'71 Dallas Cowboys ..... ACACABA
'70 Dallas Cowboys ..... ACACCBC
'89 Denver Broncos ..... ACBABCB
'87 Denver Broncos ..... ACBBBAA
'77 Denver Broncos ..... ACBCAAC
'62 Detroit Lions ..... ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers ..... ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers ..... ACCBACC
'80 Houston Oilers ..... ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs ..... ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs ..... BAAABBC
'62 Dallas Texans ..... BAABACB
90 Los Angeles Raiders ..... BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders ..... BAACCAC
'80 Oakland Raiders ..... BABABBB
'76 Oakland Raiders ..... BABBACA
'67 Oakland Raiders ..... BABBCCC
'91 Los Angeles Rams ..... BABCCAB
'84 Los Angeles Rams ..... BACABBA
'79 Los Angeles Rams ..... BACBABC
'85 New England Patriots ..... BBCABAA
'76 New England Patriots ..... BBCBAAC
'79 New Orlean Saints ..... BBCBCBB
'90 New York Giants ..... BBCCBCA
'86 New York Giants ..... BCAAACC
'70 New York Giants ..... BCABAAB
'68 New York Jets ..... BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles ..... BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles ..... BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers ..... BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers ..... BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers ..... BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers ..... BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals ..... BCCACCC
'94 San Diego Chargers ..... BCCBCAB
'81 San Diego Chargers ..... BCCCBBA
'66 San Diego Chargers ..... CAAAABC
'63 San Diego Chargers ..... CAAACCB
'94 San Francisco 49ers ..... CAABCAA
'89 San Francisco 49ers ..... CAACBAC
'88 San Francisco 49ers ..... CABAABB
'84 San Francisco 49ers ..... CABACCA
'81 San Francisco 49ers ..... CABBBCC
'78 Seattle Seahawks ..... CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers ..... CACAABA
'91 Washington Redskins ..... CACACBC
'83 Washington Redskins ..... CACCBAA
'82 Washington Redskins ..... CBAAAAC
'72 Washington Redskins ..... CBAACBC
Hall of Fame I ..... CBABBCA
Hall of Fame II ..... CBACACC
'95 All-Madden ..... CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl ..... CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl ..... CBBBBBC
'95 Amster. Admirals ..... CBBCACB
'95 Barsel. Dragons ..... CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy ..... CBCACAC
'95 London Monarchs ..... CBCBBBB
'95 Rhein Fire ..... CBCCACA
'96 Scot. Claymores ..... CBCCCCC

| | | | |
|---|---|---|---|
| '68 Los Angeles Rams | BACBCCB | '95 EA Sports | CCAACAB |
| '84 Miami Dolphins | BACCCAA | Team Madden | |
| '82 Miami Dolphins | BBAABAC | All 50s | CCABBBA |
| '73 Miami Dolphins | BBABABB | All 60s | CCACABC |
| '72 Miami Dolphins | BBACCCA | All 70s | CCACCCB |
| '71 Miami Dolphins | BBACBCC | NFL Players Ass. I | CCBACAA |
| '76 Minnesota Vikings | BBBABAB | NFL Players Ass. II | CCBBBAC |
| '74 Minnesota Vikings | BBBBABA | NFL Players Ass. III | CCBCABB |
| '73 Minnesota Vikings | CBBBCBC | NFL Players Ass. IV | CCBCCCA |
| '69 Minnesota Vikings | BBBCBCB | | |

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

# MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

*Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли**: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

# MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

***Для гонок Формулы-I***

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

***Для гонок багги***

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

*Для гонок на легковых автомобилях*

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

# MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

*Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRA CADA BRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

**Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):**

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

**Пароли других встреч:**

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

**Пароли финальных игр чемпионата**: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

# MARSUPILAMI

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

# MARVEL LAND

*Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

**Пароли выбора уровней:**

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

# MEGA BOMBERMAN

*Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли уровней:**

**Этап 1. JAMMIN' JUNGLE**

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

**Этап 2. VEXIN' VOLCANO**

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

**Этап 3. SLAMMIN' SEA**

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

**Этап 4. CRANKIN' CASTLE**

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

**Этап 5. TRASHIN' TUNDRA**

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

## MEGA TURRICAN

*Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Возможность перехода на следующий уровень**: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

**Бесконечная энергия**: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

**Возможность возвращения на предыдущий уровень**: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

**Обратные движения персонажа**: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

## METAL MARINES

*Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг*★★★★★★★

**Коды уровней игры:**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 - HBBT, | 6 - CLST, | 10 - PHTN, | 14 - FKDV, | 18 - JFMR, |
| 3 - PCRC, | 7 - JPTR, | 11 - TRNS, | 15 - YSHM, | 19 - GCRY, |
| 4 - NWTN, | 8 - NBLR, | 12 - RNSN, | 16 - CLPD, | 20 - KNLB. |
| 5 - LSMD, | 9 - PRSC, | 13 - ZDCP, | 17 - LNVV, | |

## MICKEY MANIA

*Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Выбор уровня**: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUNDTEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

## MICRO MACHINES

*Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★★

**Дополнительная скорость**: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

**Улучшенная система управления**: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

**Бесконечное количество жизней**: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

**Увеличение инерции**: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.

## MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг*★★★★★★★

**Коды уровней**: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

## MISADVENTURES OF FLINK (THE)

*Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.

Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+START и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

# MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

*Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

# MORTAL KOMBAT

*Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг* ★★★★★★★★

**JOHNY CAGE**
*СУПЕРУДАРЫ*
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
*FATALITY* →, →, →, A

**SONYA**
*СУПЕРУДАРЫ*
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
*FATALITY* →, →, ←, ←, B

**LIU KANG**
*СУПЕРУДАРЫ*
1 →, →, A
2 →, →, Z
*FATALITY* почас.стр.

**SUB-ZERO**
*Суперудары*
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
*FATALITY* →,↓,→,X

**SCORPION**
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
*FATALITY* ↑, ↑

**KANO**
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
*FATALITY* ←, ←, ←, A

**RAIDEN**
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
*FATALITY* →, ←, ←, ←, A

## Секреты

**Режим крови:** На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

## «Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

**Другая концовка** – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

**Кислотные игроки** – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

**Отключение джойстиков** – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

**Прервать FATALITY** – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

**Двойное FATALITY** – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

**Бесконечная серия у SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать ↓, **X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

# MORTAL KOMBAT 2

*Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг* ★★★★★★★

**JAX**
1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
*FATALITY* 1 Держать A →,→,→ и отпустить
*FATALITY* 2 B,B,B,B,A
*PIT*
←,↑,↓,C
*BABALITY* ↓,↑,↓,↑,C
*FRIENDSHIP* ↓,↓,↑,↑, C

**KITANA**
1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
*FATALITY*-1 Держать C,→,→,↓,→
*FATALITY*-2 B,B,B,Z
*PIT* →,←,→,Z
*BABALITY* ↓,↓,↓,C
*FRIENDSHIP* ↓,↓,↓,↑,C

**BARAKA**
1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
*FATALITY*-1 ←,←,←,X
*FATALITY*-2 ←,→,↓,→,A
*PIT* →,→,←,Z
*BABALITY* →,→,→,Z
*FRIENDSHIP* ↑,→,→,Z

**JOHNY CAGE**
1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
*FATALITY*-1 ↓,↓,→,→,A
*FATALITY*-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
*PIT* ↓,↓,↓,Z
*BABALITY* ←,←,←,Z
*FRIENDSHIP* ↓,↓,↓,Z

**LIU KANG**
1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
*FATALITY*-1 по час.стр.
*FATALITY*-2 ↓,→,←,←,Z
*PIT* ←,→,→,C
*BABALITY*↓,↓,→,←,C
*FRIENDSHIP* →,←,←,←,C

**MILEENA**
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
*FATALITY*-1 →,←,→,A
*FATALITY*-2 Держать Z 3 сек.
*PIT* →,↓,→,C
*BABALITY*↓,↓,↓,Z
*FRIENDSHIP* ↓,↓,↓,↑,Z

**REPTILE**
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
*FATALITY*-1 ←,←,↓,A
*FATALITY*-2 →,→,↓,Z после исчезновения
*PIT* ↓,→,→,B
*BABALITY*↓,←,←,C
*FRIENDSHIP* ←,←,↓,C

**KUNG LAO**
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
*FATALITY*-1 →,→,→,C
*FATALITY*-2 Держать A,←,←,→
*PIT* →,→,→,X
*BABALITY*←,←,→,→,X
*FRIENDSHIP* ←,←,←,↓,Z

**RAIDEN**
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
*FATALITY*-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
*FATALITY*-2 Держать X 10 сек.
*PIT* ↑,↑,↑,Z
*BABALITY*↓,↓,↑,Z
*FRIENDSHIP* ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

**SCORPION**
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
*FATALITY*-1 ↓,↓,↑,↑,X
*FATALITY*-2 ↑,↑,X
*FATALITY*-3 Держать X 3 сек.
*PIT* ↓,→,→,B
*BABALITY*↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* ←,←,↓,Z

**SUB-ZERO**
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
*FATALITY*-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
*FATALITY*-2 Держать A,←,←,↓,→
*PIT* ↓,→,→,B
*BABALITY*↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* ←,←,↓,Z

**SHANG TSUNG**
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
*FATALITY*-1 Держать Z 3 сек.
*FATALITY*-2 ↑,↓,↑,C
*FATALITY*-3 Держать A 25 сек.
*PIT* ↓,↓,↑,↓
*BABALITY*←,→,↓,Z
*FRIENDSHIP* ←,←,↓,Z
*ПРЕВРАЩЕНИЕ*
*JAX* ↓,→,←,C
*MILEENA* Держать X 3 сек.
*BARAKA* ↓,↓,C
*SCORPION* ↑,↑
*RAIDEN* ↓,←,→,C
*LIU KANG* ←,→,→,B
*KUNG LAO* ←,↓,←,Z
*JOHNY CAGE* ←,←,↓,A
*REPTILE* ↑,↓,X
*SUB-ZERO* →,↓,→,X
*KITANA* B,B,B

## Секреты

**1 Секретная строка** ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
**2 Smoke на уровне The Portal** нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

## Приколки

**Ребенок в дружбе желтый** – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

**Труп превратить в младенца** – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

**Изменить музыку** – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

**FATALITY со сбрасыванием в кислоту** – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать A + C.

**Пройти друг через друга** – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

**SCORPION отдельно, голова отдельно** – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

**Замороженному противнику отрубить голову** – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

**FATALITY в первом раунде** – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

**Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY** – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

**Сбросить компьютерного противника в кислоту** - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

# MORTAL KOMBAT-3

*Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг* ★★★★★★★

**JAX**
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
*FATALITY*-1 Держать B ↑,↓,→,↑
*FATALITY*-2 Y, B, Y,Y,C
*PIT* ↓,→,↓,A
*BABALITY* ↓,↓,↓,C
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
*СЕРИИ*
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

**SHEEVA**
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

*FATALITY*-1 →,↓,↓,→,A
*FATALITY*-2 Держать Z,→,←,→,→
*PIT* ↓,→,↓,→,A
*BABALITY* ↓,↓,↓,←,Z
*FRIENDSHIP* →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
*СЕРИИ*
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

**CYRAX**
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
*FATALITY*-1 ↓,↓,→,↑,Y
*FATALITY*-2 ↓,↓,↑,↓,X
*PIT* Y,B,Y
*BABALITY* →,→,←,X
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
*СЕРИИ*
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

**NIGHT WOLF**
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
*FATALITY*-1 ↑,↑,←,→,B
*FATALITY*-2 ←,←,↓,X
*PIT* Y, Y,B
*BABALITY* →,←,→,←,A
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
*СЕРИИ*
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

**KABAL**
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
*FATALITY*-1 ↓,↓,←,→,B
*FATALITY*-2 Y,B,B,B,Z
*PIT* B,B,Z
*BABALITY* Y,Y,C
*FRIENDSHIP* Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
*СЕРИИ*
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

**STRYKER**
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
*FATALITY*-1 →,→,→,C
*FATALITY*-2 ↓,→,↓,→,B
*PIT* →,↑,↑,Z
*BABALITY* ↓,→,→,←,X
*FRIENDSHIP* A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
*СЕРИИ*
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

**SINDEL**
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
*FATALITY*-1 Y,B,B,Y+B
*FATALITY*-2 Y,Y,B,Y,B
*PIT* ↓,↓,↓,A
*BABALITY* Y,Y,Y,↑
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
*СЕРИИ*
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

**SEKTOR**
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
*FATALITY*-1 A,Y,Y,B
*FATALITY*-2 →,→,→,←,B
*PIT* Y,Y,Y,↓
*BABALITY* ←,↓,↓,↓,Z
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
*СЕРИИ*
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

**KUNG LAO**
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
*FATALITY*-1 Y,B,Y,B,↓
*FATALITY*-2 →,→,←,↓,X
*PIT* ↓,↓,→,→,C
*BABALITY* ↓,→,→,X
*FRIENDSHIP* Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
*СЕРИИ*
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

**KANO**
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
*FATALITY*-1 A,B,B,Z
*FATALITY*-2 Держать A, →,↓,↓,→
*PIT* ↓,↓,→,→,C
*BABALITY* →,→,↓,↓,C
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
*СЕРИИ*
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

**SUB-ZERO**
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
*FATALITY*-1 ←,←,↓,←,Y
*FATALITY*-2 B,B,Y,B,Y
*PIT* ←,↓,→,→,Z
*BABALITY* ↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
*СЕРИИ*
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

**SHANG TSUNG**
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
*FATALITY*-1 Держать A,↓,→,→,↓
*FATALITY*-2 Держать A, Y,B,Y,B
*PIT* ↑,↑,←,A
*BABALITY* Y,Y,Y,C
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
*СЕРИИ*
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

**LIU KANG**
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
*FATALITY*-1 →,→,↓,↓,C

*FATALITY*-2↑,↓,↑,↑,B+Y
*PIT* Y,B,B,C
*BABALITY*↓,↓,Z
*FRIENDSHIP* Y, Y,Y,↓
Animality↓,↓,↑
*СЕРИИ*
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

**SONYA**
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4↓,A+B
*FATALITY*-1 ←,→,↓,↓,Y
*FATALITY*-2Держать B+Y,↑,↑,←,↓
*PIT*→,→,↓,X
*BABALITY*↓,↓,←,C
*FRIENDSHIP* ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
*СЕРИИ*
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

**SMOKE**
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
*FATALITY*-1↑,↑,→,↓
*FATALITY*-2↓,↓,→,↑,B+Y
*PIT*→,→,↓,C
*BABALITY*↓,↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,Z
Animality↓,→,→,B
*СЕРИИ*
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

## Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

**SMOKE**
На логотипе MK-3 нажать A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑

**ENDURANCE MODE**
На экране **START GAME OPTIONS** зажать **A+C**, и нажать **START**

**Коды для игры вдвоем**
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечек
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

# MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

*Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг* ★★★★★★★★

**RAIN**

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
*СЕРИИ*
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

**REPTILE**

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
*FATALITY* 1←,→,↓,B
*FATALITY* 2→,→,↑,↑,Z
*PIT* B,Y,B,B
*BABALITY* →,→,←,↓,C
*FRIENDSHIP* ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
*СЕРИИ*
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

**STRYKER**

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
*FATALITY* 1→,→,→,C
*FATALITY* 2↓,→,↓,→,B
*PIT* →,↑,↑,Z
*BABALITY* ↓,→,→,←,X
*FRIENDSHIP* A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
*СЕРИИ*
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

**JAX**

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
*FATALITY* 1 Держать B, ↑,↓,→,←
*FATALITY* 2Y,B,Y,Y,C
*PIT* ↓,→,↓,A
*BABALITY* ↓,↓,↓,C
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
*СЕРИИ*
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

**NIGHT WOLF**

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
*FATALITY* 1↑,↑,←,→,B
*FATALITY* 2←,←,↓,X
*PIT* Y,Y,B
*BABALITY* →,←,→,←,A
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
*СЕРИИ*
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

**JADE**

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
*FATALITY* 1↑,↑,↓,→,X
*FATALITY* 2Y,Y,Y,B,Y
*PIT* ←,→,↓,Y
*BABALITY* ↓,↓,→,↓,Z
*FRIENDSHIP* ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

*СЕРИИ*
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

**NOOB SAIBOT**
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
*СЕРИИ*
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

**KANO**
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
*FATALITY*-1 A,B,B,Z
*FATALITY*-2 Держать A, →,↓,↓,→
*PIT* ↑,↑,←,C
*BABALITY* →,→,↓,↓,C
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
*СЕРИИ*
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

**SONYA**
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
*FATALITY*-1 ←,→,↓,↓,Y
*FATALITY*-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
*PIT* →,→,↓,X
*BABALITY* ↓,↓,→,C
*FRIENDSHIP* ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
*СЕРИИ*
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

**MILEENA**
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
*PIT* ↓,↓,↓,A
*BABALITY* ↓,↓,→,→,X
*FRIENDSHIP* ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
*СЕРИИ*
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

**SUB-ZERO**
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
*FATALITY*-1 B,B,Y,B,Y
*FATALITY*-2 ←,←,↓,←,Y
*PIT* ←,↓,→,→,Z
*BABALITY* ↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
*СЕРИИ*
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

**CLASSIC SUB-ZERO**
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
*FATALITY*-1 ↓,↓,↓,→,X
*PIT* →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
*СЕРИИ*
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

**KUNG LAO**
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

*FATALITY*-1 Y,B,Y,B,↓
*FATALITY*-2 →,→,↓,←,X
*PIT* ↓,↓,→,→,C
*BABALITY* ↓,→,→,X
*FRIENDSHIP* Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
*СЕРИИ*
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

**SEKTOR**
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
*FATALITY*-1 A,Y,Y,B
*FATALITY*-2 →,→,→,←,B
*PIT* Y,Y,Y,↓
*BABALITY* ←,↓,↓,↓,Z
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
*СЕРИИ*
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

**KITANA**
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
*FATALITY*-1 ←,↓,→,→,Z
*FATALITY*-2 Y,Y,B,B,C
*PIT* →,↓,↓,C
*BABALITY* →,→,↓,→,Z
*FRIENDSHIP* ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
*СЕРИИ*
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

**ERMAC**
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
*FATALITY*-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
*FATALITY*-2 Y,B,Y,Y,Z
*PIT* Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
*СЕРИИ*
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

**SCORPION**
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
*FATALITY*-1 →,→,↓,↑,Y
*FATALITY*-2 ↓,↓,↑,Z
*PIT* →,↑,↑,A
*BABALITY* ↓,←,←,→,X
*FRIENDSHIP* ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
*СЕРИИ*
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

**CYRAX**
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
*FATALITY*-1 ↓,↓,→,↑,Y
*FATALITY*-2 ↓,↓,↑,↓,X
*PIT* Y,B,Y
*BABALITY* →,→,←,X
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
*СЕРИИ*
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

**KABAL**
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
*FATALITY*-1 ↓,↓,←,→,B
*FATALITY*-2 Y,B,B,B,Z
*PIT* B,B,Z
*BABALITY* Y,Y,C
*FRIENDSHIP* Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
*СЕРИИ*
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

**SINDEL**
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
*FATALITY*-1 Y,B,B,Y,+B
*FATALITY*-2 Y,Y,B,Y,B
*PIT* ↓,↓,↓,A
*BABALITY* Y,Y,Y,↑
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
*СЕРИИ*
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

**SMOKE**
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
*FATALITY*-1 ↑,↑,→,↓
*FATALITY*-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
*PIT* →,→,↓,C
*BABALITY* ↓,↓,←,←,Z
*FRIENDSHIP* Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
*СЕРИИ*
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

**CLASSIC SMOKE**
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z
*PIT* →,↑,↑,A
*BABALITY* ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
*СЕРИИ*
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

**LIU KANG**
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
*PIT* Y, B, B, C
*BABALITY* ↓, ↓, ↓, Z
*FRIENDSHIP* Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
*СЕРИИ*
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

**SHANG TSUNG**
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
*PIT* ↑, ↑, ←, A
*BABALITY* Y, Y, Y, C
*FRIENDSHIP* C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B; C, X, A, A, A, B, B
*СЕРИИ*
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

## Секреты

**Секретные строки**
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

**Коды для игры вдвоем**
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

## «Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

**Драться (босс против босса)** – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B**.

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X**.

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'а**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'а** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'а, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'а** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'а**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

# MR. NUTS

*Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Adventure Park: | MAGICS | Mean Streets: | CASPER |
| Living Room | GOLDEN | Ice Cream: | PIZZAS |
| Volcano Underpass: | WINDOW | | |

# MUTANT LEAGUE FOOTBALL

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

**Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Darkstar Dragons: | FMK3XYSL1Q | Road Warriors: | BDK111111J |
| Deathskin Razors: | 1CK111111H | Screaming Evils: | KLK111111L |
| Icebay Bashers: | 2CK111111D | Sixty Whiners: | CBK111111J |
| Killer Konvicts | HGK1U111J | Slaycity Slayers | LJK111111M |
| Midway Monsters: | 3CK111111F | Terminator Trolz: | MLK111111J |
| Misfit Demons: | JH1111111G | Turbo Techics: | NMK111111Q |
| Psycho Slashers: | GMK111111D | Vile Vulgars: | 4CK111111L |
| Rad Rockers: | 5CK111111M | War Slammers: | DCK1111112 |

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B1111J, H1G1111111, H1L1111114.

# MUTANT LEAGUE HOCKEY

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:**

| | |
|---|---|
| LIARS vs SLAYERS (Playoffs): | PBXTTYPKSQP7B |
| TROLS vs BOTS (MCC): | GVSLBN3J884XG |
| THINGS vs SLAMMERS (MCC): | BCV6CMW7DNX8F |

# NBA JAM

*Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★*

**Усиление защиты:** на экране «TONIGHT»S-UP» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

**Быстрая и атакующая игра:** на экране «TONIGHT»S-UP» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

**Неограниченное ускорение игры:** на экране «TONIGHT»S-UP» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

**Повышение количества перехватов:** нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

**Повышение уровня защиты:** нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

**Показ вероятности удачного попадания:** нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

**Увеличение количества бросков:** нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

# NFL SPORTS TALK '93

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

| | | |
|---|---|---|
| 2 - 4W1DCBBBDD | 8 - 4W1L?FBBDD | 14 - 4W1S??KBDD |
| 3 - 4W1FFBBBDD | 9 - 4W1M?KBBDD | 15 - 4W1T??TBDD |
| 4 - 4W1GKBBBDD | 10 - 4W1N?TBBDD | 16 - 4W1V???BDD |
| 5 - 4W1HTBBBDD | 11 - 4W1P??BBDD | плэй-офф - 4W1W???BDD |
| 6 - 4W1J?BBBDD | 12 - 4W1Q??BBDD | чемпионат - 4W1X???BDD |
| 7 - 4W1K?BBBDD | 13 - 4W1R??BBDD | кубок - 4W1Y???BDD |

# OUT RUN (OUT RUNNER)

*Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

**Секретные настройки:** когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

**Просмотр финала:** ENDING

# PAGEMASTER (THE)

*FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор уровня:**

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, **Start, B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

# PETE SAMPRAS TENNIS'96

*Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Токио | CAR | Монреаль | WALL | Лондон | POOL |
| Вашингтон | VEGAN | Барселона | SINKORSWIN | Цюрих | LUCKY |
| Дюссельдорф | STAR | Сан-Франциско | SHELF | Штутгарт | START |
| Бомбей | WINDOW | Милан | CUE | Париж | LCD |
| Мемфис | HOUSE | | | | |

**Финальный матч против Pete Sampras** - PLAYPETE.

**Уменьшение шума:** если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

# PHELIOS

*Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

## PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

*Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

## PIRATES OF DARK WATER (THE)

*Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | | |
|---|---|---|
| IITBDIA | NCOOKIE | RITAZIM |
| JESSICA | ALEXISK | SCOOBYD |
| STOYODA | SNIBBOR | ZEROTKS |
| TADSHIM | ALARTUS | DARRINS |
| RADARAL | MALCOLM | |

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

## PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

*Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓**;
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B**;
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓**;
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓**;
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

## POCAHONTAS

*Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли этапов игры:**

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

## POLTERGUY

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Секрет перехода из дома в дом:**

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A**, чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

## POWER BALL

*Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли (за китайскую команду):**

| | |
|---|---|
| Япония | PVDCR |
| Германия | CMOPE |
| Канада | BFOOE |
| Франция | OADBR |

**Четыре секретные команды:** на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

## POWER DRIVE

*US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли заездов:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Заезд 2 | DFCFZBDCVW3X2R4K | Заезд 6 | KICN9R9FZKJVD2CF |
| Заезд 3 | 484QNGRROLN40627 | Засзд 7 | 664DBJ70Z678BHPX |
| Заезд 4 | X2MRW48D64V7HX93 | Засзд 8-1 | C4CFRH09QKPLNR44 |
| Заезд 5 | N4CNM3YXKICTB5X | Заезд 8-2 | NFWQGB5P |

## PREDATOR 2

*Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли некоторых этапов:**

| | |
|---|---|
| Уровень 2 | KILLERS |
| Уровень 3 | CAMOUFLAGE |
| Уровень 4 | LOSANGELES |
| Уровень 5 | SUBTERROR |
| Уровень 6 | TOTAL BODY |

**Бесконечное здоровье:** KILLZONE.

## PRIMAL RAGE

*Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг*★★★★★★★

**BLIZZARD**

***Суперудары:***

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑

8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓
**Добивания:**
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

## CHAOS

***Суперудары:***
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖,↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

***Добивания:***
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

## ARMADDON

***Суперудары:***
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

***Добивания:***
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

## VERTIGO

***Суперудары:***
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

***Добивания:***
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

**TALON**
***Суперудары:***
1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

***Добивания:***
FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

**SAURON**
***Суперудары:***
1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

***Добивания:***
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

**DIABLO**
***Суперудары:***
1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

**Секретная строка:**
В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

## PRINCE OF PERSIA

*Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг* ★★★★★★★

**Пароли этапов:**

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

# QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Бессмертный Дональд:**

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

**ПсихоДональд:**

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

**Неограниченный Дональд:**

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

**Опускающийся потолок:**

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

**Бонус «Bubble Gum»:**

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

**Бегство из Египта:**

Если вам здесь надосло и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

## QUEEN OF THE ROAD

*Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг*★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

## RADICAL REX

*Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор уровня:**
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите A, C, ↓, →, ←, B. Появится экран уровней.

## REBEL ASSAULT

*JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| *EASY* | *NORMAL* | *HARD* | *EASY* | *NORMAL* | *HARD* |
|---|---|---|---|---|---|
| 2-BOSSK | BOTHAN | BORDOK | 10- TANTISS | MUFTAK | OTTEGA |
| 3-ENGRET | HERGLIC | SKYNX | 11- OSWAFL | RASKAR | RISHI |
| 4-RALRRA | LEENI | DEFEL | 12- KLAATU | JHOFF | IZRINA |
| 5-FRIJA | THRAWN | JEDGAR | 13- IRENEZ | ITHOR | KARRDE |
| 6-LARFRA | LWYLL | MADINE | 14- LIANNA | UMWAK | VONZEL |
| 7-DERLIN | MAZZIC | TARKIN | 15- PAKKA | ORLOK | OSSUS |
| 8-MOLTOK | JUPLA(JULPA) | MOTHMA | 16- NORVAL | NULLON | MALANI |
| 9-MORAG | MORRT | GLAYYD | | (NORVAC) | (NKLLON) |

## RED ZONE

*Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*★★★★★★

**Непобедимость**: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
**Встроенная игра**: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
**Встроенная игра вдвоем**: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
**Коды уровней:**
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

## REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

## ROAD RASH

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли выбора мотоцикла:**

| | |
|---|---|
| «Сюрикен 400» (уровень 3): | 31007 02TO1 007B4 30OME |
| «Панда 600» (уровень 1): | 10101 02DV1 01GS7 11FKR |
| «Панда 600» (уровень 1): | 11342 00980 101C1 11HFU |
| «Панда 600» (уровень 1): | 11312 00BJ0 100LM 11UCI |
| «Панда 600» (уровень 3): | 31007 02TO0 007TH 31NL2 |
| «Базай 750» (уровень 1): | 10000 00NE1 011D9 1260U |
| «Базай 750» (уровень 3): | 34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R |
| «Базай 750» (уровень 3): | 31007 02TO1 009FT 32OLD |
| «Камикадзе 750» (уровень 1): | 10000 00PP1 0109M 13J0J |
| «Камикадзе 750» (уровень 3): | 31007 02TO0 10BLL 33NM1 |
| «Сюрикен 1000» (уровень 1): | 10000 01A61 010N9 14I1J |
| «Сюрикен 1000» (уровень 3): | 31007 02TO1 11CE5 34O1P |
| «Ферруччи 850» (уровень 1): | 10000 01ES0 110G4 15BMT |
| «Ферруччи 850» (уровень 3): | 31673 01R01 011DO 35T7Q |
| «Ферруччи 850» (уровень 3): | 31007 031S1 00824 351EF |
| «Панда 750» (уровень 1): | 10000 026A0 1132H 16IOA |
| «Панда 750» (уровень 2): | 32674 02EA1 100ET 36RCN |
| «Панда 750» (уровень 3): | 31007 031SO 002ET 360DD |
| «Диабло 1000» (уровень 1): | 10000 02FM0 101B1 177E7 |
| «Диабло 1000» (уровень 2): | 11145 02T91 110TN 2F9MV |
| «Диабло 1000» (уровень 3): | 31007 031S1 00115 37176 |
| «Диабло 1000» (уровень 4): | 00000 03231 0100J 479KT |

## ROAD RASH 3

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли к самым быстрым мотоциклам:**

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

## ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

*Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★*

**Выбор уровня игры:**

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

## ROBOCOP VS. TERMINATOR

*Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★*

**Режим «Турбо»:**

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

**Выбор оружия:**

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

**Спуск на следующую площадку:**

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C**.

**Переход к главному боссу уровня:**

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

**Секретный уровень:**

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадешь на секретный уровень.

## ROLLING THUNDER

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

**Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:**

| | *первый* | *второй* |
|---|---|---|
| Уровень 2 | MTLS | CRLF |
| Уровень 3 | NFCG | MIBD |
| Уровень 4 | RNSN | PLPN |
| Уровень 5 | CPPP | SFEG |
| Уровень 6 | LLBS | DRMS |
| Уровень 7 | PIDT | LTSP |
| Уровень 8 | NREF | RMDF |
| Уровень 9 | MMMK | SNBT |
| Уровень 10 | DNPD | CICK |
| Уровень 11 | PTCP | NHDN |

## ROLLING THUNDER 2

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

**Пароли:**

***Уровень сложности «EASY»***

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

***Уровень сложности «HARD»***

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

## ROLLING THUNDER 3

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Коды уровней:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | AKEOP | 5 | KFEPZ | 8 | HSEPL |
| 3 | KFEOF | 6 | SSELS | 9 | HKEPP |
| 4 | FSEOA | 7 | FAEOI | 10 | HFEPU |

**Возможность играть за Ellen:**

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

## S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

*Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

**Для выбора этапов игры используйте пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2- JUMPED | 27- PLURAL | 52- PEOPLE | 77- FLUFFY |
| 3- JIGSAW | 28- RUNNER | 53- AROUND | 78- SOCCER |
| 4- WARSAW | 29- STRIPE | 54- HAMLET | 79- QUARTZ |
| 5- BANANA | 30- GUITAR | 55- FARMER | 80- VALLEY |
| 6- OUSTER | 31- COYOTE | 56- BEAGLE | 81- HELMET |
| 7- TENNIS | 32- LONDON | 57- CASTLE | 82- JAGUAR |
| 8- ISLAND | 33- FOREST | 58- TONGUE | 83- SUNDAY |
| 9- CRATER | 34- APOLLO | 59- LUXURY | 84- PUBLIC |
| 10- DENNIS | 35- BORDER | 60- SECOND | 85- LEADER |
| 11- PADDLE | 36- CARPET | 61- ACCEPT | 86- MARKET |
| 12- FATMAN | 37- ENERGY | 62- TYPING | 87- TWENTY |
| 13- SUMMER | 38- ENGINE | 63- UNITED | 88- JUMTAR |
| 14- CLOUDS | 39- DOCTOR | 64- CANDLE | 89- NATURE |
| 15- KEBABS | 40- ACROSS | 65- JUGGLE | 90- FURROW |
| 16- LIZARD | 41- FLOWER | 66- CHANGE | 91- BUBBLE |
| 17- SILVER | 42- SYSTEM | 67- PLAYER | 92- SEESAW |
| 18- BRIDGE | 43- INSIDE | 68- MEDUSA | 93- PEANUT |
| 19- RECORD | 44- CINEMA | 69- RABBIT | 94- FRENCH |
| 20- MOTHER | 45- KEYPAD | 70- FADING | 95- SPRITE |
| 21- SUNHAT | 46- SISTER | 71- BUTTON | 96- CATTLE |
| 22- NICKEL | 47- CAMERA | 72- DISCUS | 97- FROZEN |
| 23- LITTLE | 48- SPIDER | 73- ROMANS | 98- IGNITE |
| 24- TREATY | 49- ORCHID | 74- RUBBER | 99- PUMICE |
| 25- LISTER | 50- SATURN | 75- LIVELY | 100- BOTTOM |
| 26- SHARKS | 51- AMAZON | 76- MIDDLE | |

## SAINT SWORD

*Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Стадия 1: | EOFLST | Стадия 5: | O2NQ06 |
| Стадия 2: | H2KK2R | Стадия 5-2: | R24RMG |
| Стадия 3: | K4PVW5 | Стадия 6: | U4P2G6 |
| Стадия 4: | J02ZAY | Стадия 6-2: | W4P2G8 |
| Стадия 4-2: | L1MZAL | Стадия 7: | Y35F4U |
| Стадия 7-2: | XO2CYN | | |

## SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

*Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Уровень 2 | 5LT5YOZW |
| Уровень 3 | Y25X4ZUR |
| Уровень 4 | JAJKOVWD |
| Уровень 5 | 4FWJ5VVY |
| Уровень 6 | YSHVUQQP |
| Уровень 7 | SAFMH6BP |
| Уровень 8 | TTCPGJHO |
| Уровень 9 | IAEA1FAB |
| Уровень 10 | JSZCETGK |
| Уровень 11 | USSOY6EX |
| Уровень 12 | JAHDNMIC |
| Уровень 13 | NANIC2TF |
| Уровень 14 | LVGKOVWD |
| Уровень 15 | M1QKP4XH |

## SHADOW DANCER

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Ознакомление с игрой:**

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A, B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт **«Stage Practice»** - это и есть стадия практики.

## SHADOWRUN

*Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг*★★★★★★★

**Режим всех секретов:**

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

## SHAQ FU

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг*★★★★★

**Суперудары:**

Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

## SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Сюрикены без ограничений:**

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

**Неуязвимость:**

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

## SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

*Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг*★★★★★

**Пароли этапов:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 - | MARINA!! | 10 - | PODEO!?! |
| 3 - | MALIBU | 11 - | WESTWOOD |
| 4 - | SANPEDRO | 12 - | WILSHIRE |
| 5 - | VENTURA? | 13 - | VENICE?? |
| 6 - | SANDIEGO | 14 - | FIGUEROA |
| 7 - | PASADENA | 15 - | SUNSET |
| 8 - | !BEVERLY | 16 - | ORANGE |

## SKELETON CREW

*Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Уровень 2 | BGWY |
| Уровень 3 | PSKY |
| Уровень 4 | HDZT |
| Уровень 5 | WGBX |
| Уровень 6 | RDFK |

## SKITCHIN'

*Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| MONEY - | получить две тысячи долларов; | CARS - | Detroit; |
| THRASH - | три лучших вида оружия; | HILLS - | San Francisco; |
| SPEED - | три ускорителя «нитро»; | JAYS - | Toronto; |
| ARMOR - | пять приспособлений; | LIBERTY - | New-York; |
| AIRPORT - | Seattle; | PALMS - | Miami; |
| BEACH - | San-Diego; | STARS - | Los Angeles; |
| BRONCOS - | Denver; | PIZZA - | Chicago; |
| CAPITAL - | Washington; | TOTEM - | Vancouver. |

## SLAUGHTER SPORT

*Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★*

**Выбор героя:**

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

| | |
|---|---|
| Бонапарт: | Нажмите **A, ↑, C** |
| Буфф: | Нажмите **←, C, B** |
| Эль Торо: | Нажмите **B и C, затем A, ↓** |
| Гуано: | Нажмите **↑, →, потом A и B** |
| МС Файр: | Нажмите **↓, C, →** |
| Монди: | Нажмите **A и B, затем ↓ и ←** |
| Рамзес: | Нажмите **→, ←, A** |
| Робо Чик: | Нажмите **→, ←, ↓** |
| Шеба: | Нажмите **B и C, потом B и B** |
| Скинни: | Нажмите **→, ↓, →** |
| Вебра: | Нажмите **A и C, потом ↑ и →** |
| Визил: | Нажмите **↓, →, ↑** |

## SMURFS (THE)

*Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

## SNOW BROS. NICK & TOM

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Floor 10 | ECFK (босс) |
| Floor 11 | PAZX |
| Floor 20 | FAJL (босс) |
| Floor 21 | PBZX |
| Floor 30 | XJAP (босс) |
| Floor 31 | ILTZ |
| Floor 40 | CJYT |
| Floor 41 | CAFK |

| | |
|---|---|
| Floor 49 | XCAP |
| Floor 51 | ISAP |
| Floor 60 | CLYT (босс) |
| Floor 61 | FPXS |

## SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

*Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★*

**Коды уровней:**

***BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE***

| | |
|---|---|
| 2 M8HT3WJ8KQ44 | 2 Q3BK7PYNS794 |
| 3 8HBBTX2MCHTJ | 3 LV6W7QKONYB5 |
| 4 RCT7C4MYR854 | 4 RW#75#FJ40TH |

***NAVVIE and CPU SCIENTIST***

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

| ***MERCENARY and CPU NAVVIE*** | ***SCIENTIST and CPU NAVVIE*** |
|---|---|
| 2 ZBVBHSQPT73Q | 7LJLHPHMWBN1 |
| 3 GQZHHMW1#70H | 3 3B5YXP5D#8H9 |
| 4 40R52P7FZP1C | H485R9CQT93B |

## SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★*

**Выбор уровня:**

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

## SONIC SPINBALL

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Выбор уровня:**

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

## SONIC THE HEDGEHOG

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Выбор уровня:**

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

## SONIC THE HEDGEHOG 2

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Выбор уровня:**

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

**Золотой Ежик:**

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

## SONIC THE HEDGEHOG 3

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Выбор уровня:**

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

## SPLATTERHOUSE 2

*Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Выбор уровня:**

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

**Пароли уровней:**

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

## SPLATTERHOUSE 3

*Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли уровней:**

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

**Секретный уровень:**

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

# SPOT GOES TO HOLLYWOOD

*Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | BAGTQILK | 3 | PR504S3R |
| 4 | DAOGQA8I | 5 | LT07TANR |
| 6 | K6IULGPM | 7 | 38I3NEON |
| 8 | L6P7RAOD | 9 | ZLFF4I3P |
| 10 | INA4PPIC | 11 | PB6M7RZI |
| 12 | HQ8KQT7Y | 13 | KZNV4BIV |
| 14 | CIPRCDMF | | |

# STAR TREK : DEEP SPACE NINE

*Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 - | NUHNEJ (NUHNZI) | 6 - | YUGDIS | 10 - | LINDAB |
| 3 - | DUJJON | 7 - | NUHMEY | 11 - | REJHOM |
| 4 - | YUQJQQ (YUQJOQ) | 8 - | DUJQEL | | |
| 5 - | CHIRGH | 9 - | QAWHAQ | | |

**Доступ к скрытым опциям** - DAVIDL.

# STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

*Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг*★★★★★★★

**Выбор этапа и жизней:**

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

**Продолжение игры после ее окончания:**

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

**Два персонажа:**

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

**Необычный финал:**

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

# STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

*Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг*★★★★★★★★

**Уровни сложности и выбор этапа**

Когда на экране появится заставка игры, нажмите **«Start»** на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки **«A»** и **«B»** пульта 2, затем снова нажмите **«Start»**. Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню **«ROUND»** позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню **«LEVEL»** и найдете еще два уровня сложности: **«VERY EASY»** (очень легкий) и **«MANIA»** (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

# STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

*Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

**9 игроков:**

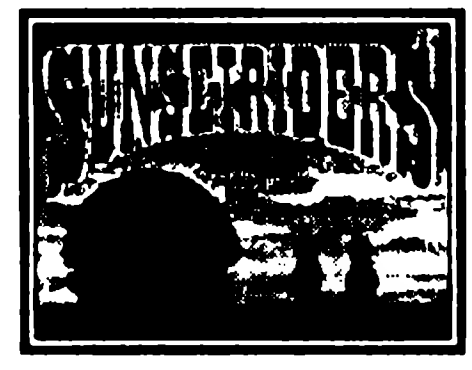
На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

**Специальные движения персонажей:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ***AXEL*** | | ***SKATE*** | |
| Движение 1: | **X+→+→** | Движение 1: | **X+→+→** |
| Движение 2: | **X+↓+→** | Движение 2: | **X+→+↓** |
| Движение 3: | **X+→+↓+↓** | Движение 3: | **X+↑+→+→** |
| ***BLAZE*** | | ***DR. ZAN*** | |
| Движение 1: | **X+→+→** | Движение 1: | **X+→+→** |
| Движение 2: | **X+→+↑** | Движение 2: | **X+→+↑** |
| Движение 3: | **X+↓+→+↑** | Движение 3: | **X+↑+→+↓** |

# SUNSET RIDERS

*Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★




**Пароли:**

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

# SUPER HYDLIDE

*Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг*★★★★★

**Дополнительные очки опыта:**

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

**Режим звукового теста:**

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

# TECHNOCOP

*Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★

**Дополнительные жизни:**

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

*Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг*★★★★★★

**Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):**
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

# TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

*Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

# THEME PARK

*Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг*★★★★★★

**Очень большой начальный кредит:**

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

**Очень много денег:**

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

**Максимальное количество денег:**

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

# TIN HEAD

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★

**Пароли уровней:**

| | | |
|---|---|---|
| LAMBDA | MESONS | GORGON GIBSON |
| SARTRE | TENSOR | BOSONS |
| QUANTA | LEPTON | BARYON |

# TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

*Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

# TOE JAM & EARL

*JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пополнение энергии:**

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и посдать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

**Получение подарка:**

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

**Тайный уровень:**

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ← или →). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

**Дополнительный остров на первом уровне:**

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

**Местоположения десяти обломков корабля:**

| | |
|---|---|
| Уровень 2: | Ищите в нижней части мира |
| Уровень 6: | Ищите в нижней средней зонс |
| Уровень 10: | Ищите в верхней части мира |
| Уровень 12: | Идите в нижнюю среднюю часть мира |
| Уровень 15: | Поищите в верхней левой части |
| Уровень 17: | Посмотрите в правой верхней части |
| Уровень 20: | Отправляйтесь в нижнюю левую часть |
| Уровень 21: | Проверьте нижнюю правую часть мира |
| Уровень 23: | Поищите в верхней средней секции |
| Уровень 25: | Идите в нижний правый угол мира |

## TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

*JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли:**

| | |
|---|---|
| Уровень 3: | VYj2Ke-YL913 |
| Уровень 5: | RFW21K-17K8X |
| Уровень 7: | PO-2ZKF469H! |
| Уровень 9: | VFAQZ!2N796Q |
| Уровень 11: | PWdFVCdCR9FF |
| Уровень 13: | TA-NZ!8M-VQA |
| Уровень 15: | DW!LZ!J3!!-W |

## TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

*Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★

**Выход в меню**

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

## TOY STORY

*Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★★★

**Выбор уровня:**

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

**Неуязвимость:**

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

## TRUE LIES

*Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★★

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень2, 4 жизни: | QMMKNMD | Уровень6, 9 жизней: | DLQJPGY |
| Уровень3, 5 жизней: | FNYHHLX | Уровень7, 9 жизней: | NMTJSKC |
| Уровень4, 5 жизней: | DBZJJMY | Уровень8, 8 жизней: | KWSKTWK |
| Уровень5, 7 жизней: | JBZNKGN | Уровень9, 7 жизней: | MLQKTWK |

**Энергия**: BGGRLY
**Оружие**: BGWPNS
Неограниченное количество жизней: BGLVS

## TURRICAN

*Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

**Неуязвимость:** во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

## TWIN COBRA

*Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня:**

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

**Продолжения:**

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

**Вооружение:**

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

**Мгновенная заправка топливом:**

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

**Просмотр окончания игры**

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A, B, C** и **START**.

## TWINKLE TALE

*Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★

**Выбор уровня:**

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, A, C. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

## UNIVERSAL SOLDIER

*Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг*★★★★★★

**Пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень 1-2: | CHSGM | Уровень 3-1: | PKSND |
| Уровень 1-3: | MKSNS | Уровень 3-2: | CWBPM |
| Уровень 2-1: | SGGBY | Уровень 3-3: | SFTNP |
| Уровень 2-2: | JLGPH | Уровень 4-1: | CMVDG |
| Уровень 2-3: | JDRSD | Уровень 4-2: | BYTCM |
| Неуязвимость: | RWRZS | | |

## URBAN STRIKE

*Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг*★★★★★★★★

**Пароли:**

| *Вариант 1 (3 жизни)* | *Вариант 2 (22 жизни)* |
|---|---|
| 2 - GRJ4ZHGJYNS | 4-9HDTZNBWP6L |
| 3 - ZLGBWD3PFZD | 5-NL6TKB63UJM |
| 4 - 9GRPSHBWVXL | 7-LBJUVGR67MP |
| 5 - NWDTZBR6SY6 | 8-GWUTKYNH6DD |
| 6 - H63PMJT4SYL | 10-WRSKGPUTCKB |
| 7 - L6TSCZHLMTK | |
| 8- GPTCNRPMK94 | |
| 9- BVT4SXYCZLT | |
| 10-W7KWDTXFGR6 | |

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

## VECTORMAN

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Тренировочный режим:**

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

**Скрытое меню:**

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A**. Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

**Восстановление энергии:**

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A** (срабатывает не на всех картриджах).

**Развлечение с логотипом:**

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Векторманом. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

# VECTORMAN 2

*Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★*

**Выбор уровня:**

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

**Восстановление энергии и здоровья:**

Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте B,A,B,A,←,↑.

**Дополнительная жизнь:**

Сделав паузу, нажимайте →, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B (срабатывает не всех картриджах).

# VERYTEX

*Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Получение дополнительных жизней:**

Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

**Получение бесплатной защиты:**

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

# WARLOCK

*Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

Уровень 2: SRVDR
Уровень 3: SNGDN
Уровень 4: BGSTR
Уровень 5: PLEUP
Уровень 6: PGBRL
Уровень 7: BLDVN
Уровень 8: DINSJ
Уровень 9: NRVNA
Уровень 10: NLYNG
Уровень 11: BTBYS
Уровень 12: SPKNS
Уровень 13: PRDIG
Уровень 14: SCFSU

# WARRIOR OF ROME

*Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★*

**Пароли:**

Стадия 2: L3FHPOZNGW
Стадия 3: NXDS55JSWF
Стадия 4: O5TOJZSP5B
«Победный» пароль QREBDWVNNE

# WIZ'N'LIZ

*Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★*

**Дополнительный уровень:**

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

**Пароли:**

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

# WOLVERINE

*Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг* ★★★★★

**Пароли:**

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

# WORLD OF ILLUSION

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:**

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

**ПАРОЛИ ДОНАЛЬДАДАКА:**

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

**ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:**

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

# X-MEN

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Опции:**

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

# X-MEN 2: THE CLONE WARS

*Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг*★★★★★★

**Выбор уровня и персонажей:**

Сделайте паузу и нажмите ← и **C** одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и **C** одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и **C** одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и **C** одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

**Непобедимость:**

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

## Y'S

*Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★*

**Восстановление здоровья:**

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

## ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

*Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Выбор уровня:** в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

**Бессмертие: B, ↑, B, B, A**

**Бесконечные сюрикены:** в паузе наберите **←, ↓, A, B**

## ZERO TOLERANCE

*Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★*

**Пароли уровней:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| -PDg8*tLv«?» | JnL8*NKmg | DDq8*tLng | Qnp8vtLvq |
| PDq8*tLv | Tr-dsvMkW | TL3*-vPvT | Wr6**CrO!V |
| WL8dsrPsv | KrC*srlok | DDq8*vKrx | PFr**vKrh |
| PLq8uvOFE | GLqdutPr2 | Bro53LG!E | TLpXsrjkE |
| OrhXtrBsE | ObiXspDkm | ?pgy-90vV | KDFSs9PvW |
| GviSu\KvV | Olqy**Pv5 | bFgSt6OoD | TLDSusLr! |
| WFhys6MiF | cDgSsoDiD | TnFQso?iU | aLx5-s?FX |
| VdD586?pT | cDgSsoDiD | Klh\2q)s? | GvF8kClnk |
| cVF*m-Kmp | ?ri\7oJs? | KDxbnhPms | ErS\|hLKif |
| MdU*58?mQ | )5U*2E)nQ | ?DzbkrOrj | V*S876LpN |

## ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

*Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Уровень 5 | QYZT | Уровень 9 | GBRS |
| Уровень 13 | DCFK | Уровень 17 | CMLH |
| Уровень 21 | VQBB | Уровень 25 | QLNK |
| Уровень 29 | QNKR | Уровень 33 | SDHM |
| Уровень 37 | BKVR | Уровень 41 | BZPM |
| Уровень 45 | VHYQ | Кредитный уровень | QSDZ |

## ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

*Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★*

**Пароли:**

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A, ↓, A, →, B, ←, ↑, →.**

**Дополнительная жизнь: Start, ↑, ↓, ←, ←, A, →, ↓.**

**Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.**

**Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.**

# *Уважаемые игроки и читатели наших книг!*

***Даже если вы живете в крупном городе, не всегда есть возможность купить приставку или диск с любимой игрой, книжку с описаниями и кодами. А если вы живете в маленьком городе или поселке? Традиционная рассылка занимает очень много времени, а в наше время, когда везде появились компьютеры, эту проблему можно решить на современном уровне. Если у вас в школе есть компьютерный класс с выходом в интернет или интернетклубы, вы можете посетить наш интернетмагазин, ознакомиться с ассортиментом и заказать все, что вам нужно.***

***Здесь можно выбрать видео-, аудио технику, игровые приставки, полюбившиеся вам игры, диски, книги и многое другое.***

***Интернетмагазин — это удобно, товар можно выбрать, не выходя из дома. Это быстро — заявка поступает к нам в тот же день из любого уголка России, за 1-2 дня формируется заказ и высылается вам.***

# *Наш адрес: www.avipiter.ru*

## Как выбрать, оплатить и получить товар в нтернет-магазине «АВИ ПИТЕР»

### Как найти и выбрать нужный товар?

Все товары разбиты на группы. Выбрав нужную группу, например «Игры», нажатием кнопки, вы попадаете на страницу подробного каталога игровых приставок, аксессуаров, картриджей и литературы. Обратите внимание на цифры, которые стоят внизу — это количество данных моделей, имеющихся в настоящее время в магазине. Чтобы посмотреть детальную информацию об интересующем вас товаре — нажмите на его изображение или название, после этого вы попадете на страницу описания товара.

### Если вы еще на знаете, что хотите?

На главной странице вы сможете воспользоваться быстрым поиском. Для этого, в поле «Поиск», вы должны ввести слова поиска (это может быть название товара или название группы товаров) или цифру — цена, за которую вы рассчитываете приобрести товар. Вы можете воспользоваться «Расширенным поиском», нажав на ссылку в верхнем меню «Поиск товара», и по нужному критерию найти товар.

### Как оформляется заказ

Если вы нашли необходимый товар, то можете приступить к формированию заказа. Рядом с описанием товара Вы всегда найдете либо текст «Положить в корзину», либо кнопку с таким же текстом, нажав на которые, ваш товар попадает в корзину. Об этом вас проинформируют в диалоговом окне. Нажав на кнопку «Корзина покупателя», вы попадаете в корзину, где показаны все набранные товары.

### Корзина

Всякий раз, нажимая на ссылку «Положить в корзину» или на кнопку «Купить», вы выбираете товар и кладете его в виртуальную корзину подобно тому, как делаете в обычном магазине. По ссылке «Корзина покупателя», вы оказываетесь на странице, где указаны все отобранные вами товары, их количество (которое можете изменить). Здесь же вы можете удалить товар из корзины, указав в поле «Количество товара» — 0.

### Для оформления заказа нажмите кнопку «Оформить заказ»

Откроется страница оформления заказа. Внимательно посмотрите все параметры

заказа и заполните все поля; если все правильно, нажмите кнопку «Заказать».
Нажав на текст «Корзина покупателя» в верхнем меню, вы попадаете в корзину, где показаны все выбранные товары, которые можно удалить из заказа (часть или все) или увеличить количество. Чтобы приступить к оформлению заказа, необходимо нажать на кнопку «Оформить заказ».
Далее вам необходимо ввести полностью все ваши данные, особенно будьте внимательны при заполнении поля индекс и адрес доставки (необходимо, кроме города/нас.пункта также указывать область/район/край). После проведения этих операций все данные будут переданы на наш специальный сервер, который надежно защищен от взлома. В течение 2-х дней после оформления заказа ваш товар резервируется под вас. За эти 2 дня вы должны оплатить заказ и уведомить об оплате. В противном случае, ваш заказ могут приобрести другие покупатели.
Каталог товаров в магазине обновляется ежедневно (новые товары добавляются в каталог, а некоторые товары снимаются с продажи). Возможна ситуация, когда вы не успели зарезервировать или выкупить заказанный вами товар, и он заканчивается на складе. В этом случае заказ отправляется вам частично, а недостающие позиции, если вы не снимаете заказ, досылаются позже, по мере поступления их на склад, о чем вы будете уведомлены.
Если вы заказали больше того, что собирались купить или передумали делать заказ и хотите его отменить, то срочно напишите на наш e-mail. В сообщении укажите Ф.И.О., в противном случае заявка не будет выполнена. После выполнения операции удаления, вы получите уведомление на e-mail, с которого прислали запрос.

## Оплата

Выбранный вами товар оплачивается через отделение Сбербанка переводом денег на наш счет или почтовым переводом.

## Почтовый перевод

Этот вид платежа делается в отделениях связи (почта), рекомендуем использовать этот способ только, если вы удалены от учреждений банка/сбербанка РФ, так как комиссия почты составляет 10% от суммы перевода. После оплаты заказа обязательно сообщите нам по электронной почте orders@buycd.ru о факте оплате. В сообщении укажите дату и сумму оплаты, Ф.И.О. и номер платежного документа. Формирование и отправка заказа производится сразу после подтверждения факта оплаты.
В нашем интернет-магазине все цены даны в у. е. Оплата производится рублями из расчета 1 у. е. = 1 доллару США по курсу ММВБ на день оплаты.
Цены на товары, указанные в нашем интернетмагазине, уже включают все налоги.

## Как происходит доставка заказа

Время доставки вашего заказа рассчитывается таким образом:
Общее время доставки = время формирования заказа + время оплаты и поступления денег + время доставки почтовой службой.
Доставка почтой осуществляется только на территории России и железнодорожным транспортом (в отдельных случаях — авиа). Как правило, время доставки составляет 2-3 недели, однако, к сожалению, почта может доставлять заказ и гораздо дольше.

## Возврат заказа

Вы можете отказаться от получения и оплаты заказа в случае потери им товарного вида за время транспортировки. В случае, если вы уже оплатили его, мы вернем вам полную сумму, которая была зачислена на счет интернет-магазина.

## Обмен товара

Если вы получили товар и поняли, что это не то, что вы хотели, то мы можем обменять товар на равноценный. Пересылка товара оплачивается вами.

## Наши книги Вы можете купить:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта»,
1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32; E-mail: neva-visit@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр,
тел. 272-8377; E-mail: neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28 (проходная завода ВИЗ, тел. 22-13),
тел. (3432) 63-22-13; E-mail: v.irina@mail.ur.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su
Интернет-магазин: www.avipiter.ru

*Для оптовых покупателей!*
**Возможна поставка книг по компьютерным и видеоиграм железнодорожным транспортом по предоплате**
**Телефон издательства: (812) 251-07-89**
**E-mail: izdat@mail.rcom.ru**



**Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive**

Руководитель проекта *Кевлюк А. А.*
Корректор *Лытаева М. Л., Измайлова И. А.*
Компьютерная верстка и дизайн *Полянский Д. В.*
Художественное оформление обложки *Шундалова Л. Ю.*

Подписано в печать 11.08.2003. Формат 70x100/16. Бумага газетная.
Печать офсетная. Объем 24 п.л. Тираж 5000. Зак. № 271.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5914 от
19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.

ООО «Слово и Дело» 198260, г. Санкт-Петербург, ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ
по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29